The Elder Scrolls® IV

OBLIVION™



Bethesda® SOFTWORKS
a ZeniMax Media company

Spis treści

Wprowadzenie

Podczas pracy nad serią The Elder Scrolls, naszym celem zawsze było stworzenie gry o nieograniczonych możliwościach. Gry, w której mogłeś zostać kim chcesz i robić, co dusza zapragnie. Naszym mottem było „Wiedź nowe życie w innym świecie" i chcemy, abyście to właśnie uczynili.

Jeśli więc lubisz podróże i badanie niezbadanych terenów, to właśnie tym powinieneś się zająć. Jeśli po prostu chcesz wypełnić główną misję i mieć poczucie „skończenia" gry, możesz to zrobić. Preferencje większości graczy znajdują się gdzieś po środku tej skali, zaś na całe szczęście samo ukończenie głównej misji także wymaga sporo podróżowania i eksploracji.

Istnieją cztery gildie, do których możesz się przyłączyć - każda z nich posiada własną linię fabularną oraz powiązane z nią nagrody. Możesz nawet stać się przywódcą każdej z frakcji. Tak więc, niezależnie od tego, czy interesują Cię kradzieże, magia, zabójstwa lub walka (albo wszystko to na raz), znajdziesz gdzieś grupę dla siebie. Jest także Arena, w której możesz obstawiać walki lub samemu zostać zawodnikiem i walczyć o honor i sławę.

Rzecz jasna oprócz tego każdy w świecie Oblivion potrzebuje od czasu do czasu pomocy. Rozmawiaj z ludźmi, dowiedz się, jak im się wiedzie. Może sami potrzebują twojego wsparcia lub znają kogoś, kto jest w potrzebie. Albo, jeśli preferujesz większą swobodę, udaj się na pustkowia i sprawdź, jakie miejsca zdołasz odkryć. Świat Oblivion pełen jest wszelkiego rodzaju ruin, świątyń, podziemi, jaskiń, obozów, kryjówek i fortów, które posiadają własną historię, skrywają potężne artefakty lub są po prostu schronieniem dla stworzeń pilnujących skarbów.

Oprócz tego że możesz wędrować po świecie i robić co zechcesz, masz także możliwość stworzenia całkowicie dowolnej postaci. Początkowe etapy gry dają ci szansę wypróbowania różnych rodzajów broni, pancerzy i magii. Eksperymentuj z różnymi stylami gry... spróbuj skradać się i otwierać zamki wytrychami lub używać zaklęć i zwojów, albo zabijać przeciwników za pomocą różnorakich broni.

Kiedy już spróbujesz wszystkiego, to na podstawie dotychczasowego stylu gry opracowana zostanie propozycja postaci, jaką możesz kontynuować rozgrywkę. Możesz zgodzić się na tę propozycję, wybrać inną klasę z listy lub stworzyć własną postać z określoną przez ciebie kombinacją specjalizacji i umiejętności. Możliwości są dosłownie nieograniczone.

Na początku nie przejmuj się zbytnio tym, jaką wybierzesz rasę, znak zodiaku czy klasę postaci, ponieważ zanim wyruszysz w szeroki świat, damy ci szansę zmiany wszystkich dotychczas wybranych parametrów. Będziesz mógł zmodyfikować wszystko, co zechcesz - począwszy od imienia, poprzez rodzaj fryzury, na głównych umiejętnościach skończywszy.

Od tej chwili wszystko będzie zależeć od ciebie. Znajdź swą własną ścieżkę i podążaj nią tam, gdzie cię zaprowadzi. Dziękujemy, że dołączasz do nas w tej przygodzie. Mamy nadzieję, że czas spędzony nad grą da Ci tyle samo satysfakcji co nam.

- *Autorzy Oblivion*

Instalacja i główne menu

INSTALACJA I ROZPOCZĘCIE GRY
Umieść płytę z grą w napędzie i uruchom plik **setup.exe**, jeśli nie włączy się on automatycznie. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby zainstalować grę. Po zainstalowaniu Oblivion, uruchom grę z menu startowego Windows lub kliknij dwukrotnie na ikonie znajdującej się na pulpicie.

PLAY (GRAJ)
Uruchamia grę.

DATA FILES (PLIKI DANYCH)
Tutaj możesz wybrać, jakich pluginów (wtyczek) używać będziesz w czasie gry. Pluginy Elder Scrolls (lub pliki esp), które dodają nowe elementy do świata Oblivion, tworzone są za pomocą edytora The Elder Scrolls Construction Set i mogą zostać pobrane z Internetu lub stworzone przez Ciebie. Kliknij dwukrotnie na plikach, by je zaznaczyć lub anulować zaznaczenie. Możesz tutaj także przeglądać swoje pliki z zapisanym stanem gry (pliki ess) oraz pluginy użyte gdy dana gra była zapisywana. Klikając dwukrotnie na stanie gry możesz automatycznie zaznaczyć wszystkie potrzebne wtyczki.

Pluginy oznaczają tymczasowe zmiany w twojej grze. Jeśli w jakimś momencie zdecydujesz się wczytać stan gry bez uprzednio wykorzystanego pluginu, wszelkie wprowadzane przez niego zmiany zostaną stracone. Pluginy działają zarówno z nowymi jak i istniejącymi stanami gry.

OPTIONS (OPCJE)
Wybierz tę pozycję, aby określić specjalne opcje graficzne, takie jak używana karta graficzna, rozdzielczość obrazu oraz wielkość ekranu.

ELDERSCROLLS.COM
Wybierz tę opcję, aby przejść na stronę www.elderscrolls.com, sprawdzić nowe wiadomości i dołączyć do społeczności graczy.

TECHNICAL SUPPORT (POMOC TECHNICZNA)
Otwiera okno pomocy technicznej, w którym pokazane są informacje diagnostyczne na temat twojego systemu. Jeśli będziesz musiał zadzwonić do działu pomocy technicznej, jego pracownicy wykorzystają te dane, aby ci pomóc.

UNINSTALL (USUŃ)
Ta opcja pozwala na usunięcie lub zmodyfikowanie zainstalowanej gry. Jeśli gra Oblivion nie jest zainstalowana, nie będzie można uruchomić edytora The Elder Scrolls Construction Set.

EXIT (WYJŚCIE)
Wyjście z gry.

GŁÓWNE MENU

CONTINUE (KONTYNUUJ) – Kontynuuj rozgrywkę od ostatnio zapisanego stanu gry.
NEW (NOWA GRA) – Rozpoczyna nową grę.
LOAD (WCZYTAJ) – Pozwala na wczytanie uprzednio zapisanej gry.
OPTIONS (OPCJE) – Otwiera menu opcji, w którym można zmienić ustawienia grafiki, dźwięku, sterowania oraz preferencje. Patrz strona 46.
CREDITS (AUTORZY) – Obejrzyj listę autorów gry Oblivion.
EXIT (WYJŚCIE) – Wyjście z gry.

Podczas gry dostępne są także poniższe opcje dodatkowe:

QUIT (KONIEC) – Wybranie tej opcji podczas gry pozwala wrócić na ekran startowy.
RETURN (WRÓĆ) – Pozwala wrócić do aktualnej rozgrywki.
SAVE (ZAPISZ) – Pozwala zapisać aktualną rozgrywkę.

Sterowanie w grze

Automatyczny ruch — Q
Naprzód — W
Skok — E
Przełączenie widoku/tryb adoracji — R
Odpoczynek — T
Ruch w lewo — A
Do tyłu — S
W prawo — D
Schowanie broni/pochodni — F
Chwycenie — Z
Rzucenie zaklęcia — C
Tab — Tryb menu
Caps Lock — Ciągły bieg
Shift — Bieg
Ctrl — Przykucnięcie/skradanie
Alt — Blok
F5 — Szybki zapis
F9 — Szybkie wczytanie
Space — Aktywacja
Skróty klawiszowe — 1 do 8

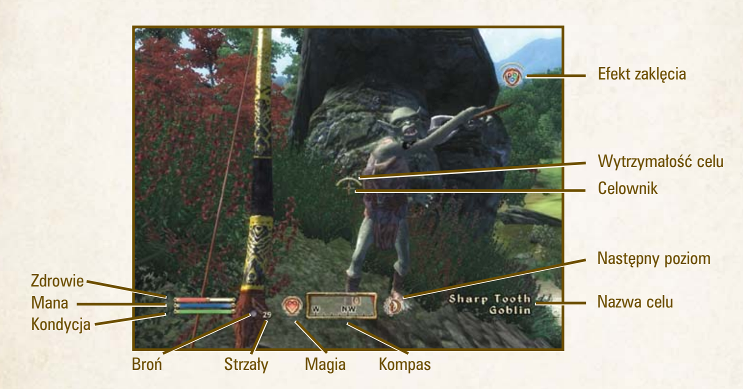
Używanie/atak
Blok

Kliknij, aby przełączyć pomiędzy widokiem z pierwszej i trzeciej osoby.

Przytrzymaj, aby włączyć tryb adoracji.

Ruszaj kółkiem do przodu i do tyłu, aby zbliżać i oddalać kamerę w widoku z trzeciej osoby.

Ekran gry



ZDROWIE
Ilość obrażeń, jakie możesz otrzymać. Sen, czekanie, mikstury lub zaklęcia mogą przywrócić ci zdrowie.

MANA
Do rzucania zaklęć potrzebna jest mana. Mana regeneruje się w zależności od twojej siły woli. Sen, czekanie, mikstury lub zaklęcia także mogą przywrócić manę.

KONDYCJA
Kondycja pokazuje, jak bardzo jesteś zmęczony. Niska kondycja wpływa negatywnie na skuteczność, szczególnie podczas ataków wręcz. Jeśli chodzisz zamiast biegać, kondycja powraca do normalnego poziomu.

BROŃ
Twoja aktywna broń.

STRZAŁY
Liczba strzał na wyposażeniu.

MAGIA
Twoje aktywne zaklęcie.

EFEKT ZAKLĘCIA
Wszelkie tymczasowe zaklęcia działające na ciebie.

WYTRZYMAŁOŚĆ CELU
Pokazuje wytrzymałość twojego celu.

NAZWA CELU
Nazwa zaznaczonego obiektu lub postaci.

CELOWNIK
Pomaga w namierzaniu obiektów i postaci. Więcej szczegółów na następnej stronie.

KOMPAS
Pokazuje kierunek, miejsca i znaczniki. Więcej szczegółów na następnej stronie.

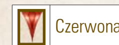
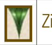
NASTĘPNY POZIOM
Pokazuje, że możesz położyć się spać do łóżka, aby awansować na następny poziom.

Kompas i ikony aktywacji



Ikony na kompasie wskazują pobliskie interesujące miejsca (jak podziemia, miasta czy karczmy), zaś znacznik celu misji wskazuje kierunek do aktywnego zadania.

ZNACZNIKI CELU

	Czerwona strzałka oznacza, że musisz przejść przez drzwi lub portal, aby dostać się do celu.
	Zielona strzałka oznacza, że znajdujesz się już w tej samej ogólnej lokacji co cel.
	Niebieską strzałkę możesz umieścić samemu na mapie okolicy lub świata. Patrz strona 14.

INTERESUJĄCE MIEJSCA

	Obóz		**Elfickie ruiny**		**Brama do Otchłani**
	Jaskinia		**Ruiny fortu**		**Osada**
	Miasto		**Kopalnia**		**Karczma/stajnia**
	Daedryczna kaplica		**Punkt orientacyjny**		

CELOWNIK

Pomaga w namierzaniu obiektów i postaci. Zmienia się dynamicznie w zależności od akcji, jaka zostanie podjęta po wciśnięciu spacji.

	Wskazuje, że znajdujesz się w trybie skradania. Więcej na stronie 40.		Wejście do lokacji lub otwarcie drzwi.		Jazda na wybranym rumaku. Wciśnij *SPACJę*, aby zejść z konia.
	Podniesienie przedmiotu i dodanie go do ekwipunku.		Zamknięte drzwi. Wyświetlona jest trudność otwarcia zamka.		Siadanie na obiekcie. Wciśnij spację, aby wstać.
	Aktywacja obiektu.		Spanie w wybranym łóżku.		Przeczytanie przedmiotu.
	Otwarcie pojemnika.		Rozmowa ze wskazaną postacią.		Ważna postać, która pełni znaczącą rolę w misji i nie może zostać zabita.
	Wyssanie krwi postaci. Jedynie przez wampira.				

***Czerwona ikona zawsze oznacza, że wykonanie danej akcji równa się popełnieniu przestępstwa.*

Dziennik i menu statystyk



Dziennik postaci skład się z czterech głównych sekcji: statystyk, ekwipunku, magii oraz map.

Klawisz Tab

Otwarcie/zamknięcie dziennika.

Lewy przycisk myszki

Zaznacza zakładki lub sekcje dziennika.

Strzałki góra/dół, kółko myszki lub pasek przewijania

Pozwala przewijać w górę/dół listy.

Przytrzymanie lewego przycisku i ruchy myszką

Obracanie/zbliżanie widoku postaci w celu jej obejrzenia.

Menu statystyk



W menu statystyk jest pięć zakładek. Są to, od lewej do prawej: postać, współczynniki, umiejętności, frakcje oraz osiągnięcia.



POSTAĆ
Podstawowe informacje o twojej postaci.



WSPÓŁCZYNNIKI
Informacje o twoich ośmiu podstawowych współczynnikach.



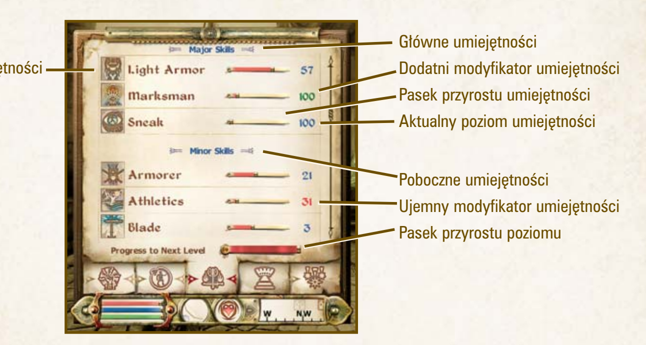
UMIEJĘTNOŚCI
Informacje o twoich 21 umiejętnościach. Więcej informacji na następnej stronie.



FRAKCJE
Pokazuje frakcje, do których należysz oraz twoją aktualną pozycję w każdej z nich.



OSIĄGNIĘCIA
Wyświetla listę twoich osiągnięć.



Zakładka umiejętności

Posiadasz 7 głównych umiejętności oraz 14 umiejętności pobocznych. Pod każdą umiejętnością znajduje się pasek pokazujący (na czerwono), jak blisko jesteś do podniesienia umiejętności na kolejny poziom. Im częściej używasz danej umiejętności, tym szybszy będzie jej przyrost.

GŁÓWNE UMIEJĘTNOŚCI
Są to umiejętności określające twoją postać. Aby awansować na kolejny poziom, musisz zwiększyć dowolną kombinację swoich umiejętności o 10 punktów.

UMIEJĘTNOŚCI POBOCZNE
Przyrost tych umiejętności sprawia, że jesteś w nich lepszy, ale nie pomaga przy awansie na kolejny poziom.

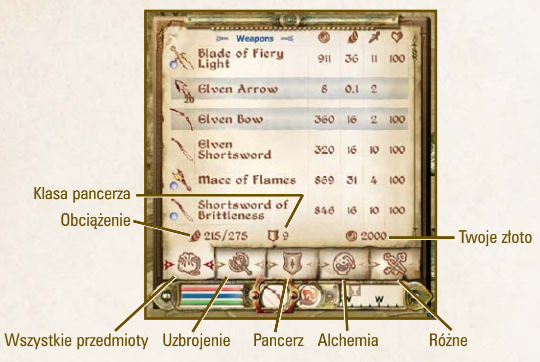
PASEK PRZYROSTU UMIEJĘTNOŚCI
Pozwala śledzić, ile pozostało do zwiększenia się danej umiejętności o kolejny punkt.

DODATNI MODYFIKATOR UMIEJĘTNOŚCI
Wartości wyświetlone na zielono są aktualnie modyfikowane przez pozytywne zaklęcia, zdolności, moce lub inne efekty.

UJEMNY MODYFIKATOR UMIEJĘTNOŚCI
Wartości wyświetlone na czerwono są aktualnie modyfikowane przez negatywne zaklęcia, zdolności, moce lub inne efekty.

PASEK PRZYROSTU POZIOMU
Pokazuje, ile pozostało jeszcze do awansu postaci na kolejny poziom. Patrz informacje o awansowaniu na stronie 27.

Menu ekwipunku



W menu ekwipunku znajduje się pięć zakładek. Są to, od lewej do prawej: wszystkie przedmioty, uzbrojenie, pancerz, alchemia i różne.



WSZYSTKIE PRZEDMIOTY
Na tej liście znajdują się wszystkie przedmioty w ekwipunku.



UZBROJENIE
Ta zakładka wyświetla jedynie uzbrojenie, jakie posiadasz w ekwipunku.



PANCERZ
Ta zakładka wyświetla jedynie zbroje i ubrania, jakie posiadasz w ekwipunku.



ALCHEMIA
Tutaj wyświetlone są wszelakie mikstury, aparatura alchemiczna, komponenty oraz jedzenie.



RÓŻNE
Tutaj pokazane są różnorakie przedmioty, wliczając w to książki, notatki, klejnoty, klucze, pochodnie, wytrychy, magiczne kamienie i inne.

Kliknięcie lewym przyciskiem - wyposażenie lub użycie zaznaczonego przedmiotu.

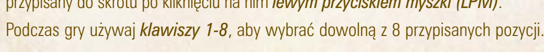
Shift + kliknięcie lewym przyciskiem - upuszczenie zaznaczonego przedmiotu.

Kliknięcie i przytrzymanie lewego przycisku - upuszczenie zaznaczonego przedmiotu w trybie chwytania.

KLAWISZE SKRÓTÓW

W menu ekwipunku możesz zdefiniować klawisze skrótów wciskając jeden z ***klawiszy 1-8*** i jednocześnie klikając ***lewym przyciskiem*** (LPM), aby wybrać broń, zbroję, zaklęcie lub przedmiot, który chcesz przypisać do danego skrótu. Zauważ, że po otwarciu klawiszy skrótów możesz cały czas zmieniać menu, zaś przedmiot zostanie przypisany do skrótu po kliknięciu na nim ***lewym przyciskiem myszki (LPM)***.





Podczas gry używaj ***klawiszy 1-8***, aby wybrać dowolną z 8 przypisanych pozycji.

OKIENKA PRAWEJ I LEWEJ RĘKI

Broń umieszczana jest w prawej ręce, zaś tarcze i pochodnie w lewej. Tarcze i pochodnie posiadają własne okienka, ale nie mogą być używane z bronią dwuręczną, taką jak claymore, młoty bojowe, łuki i magiczne kostury, nawet jeśli są na wyposażeniu. Pochodnia będąca na wyposażeniu będzie zawsze używana po schowaniu broni; tak więc wciskanie klawisza F to dobry sposób na przełączanie pomiędzy bronią a pochodnią.

KORZYSTANIE Z PRZEDMIOTÓW W MENU

Na niektórych zakładkach ekwipunku widoczne są dodatkowe ikony i informacje. Możesz na ich podstawie sortować swoje przedmioty. Ponowne wybranie ikony posortuje listę w porządku rosnącym lub malejącym.

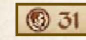
	Bazowa wartość przedmiotu w złocie.		Pancerz zapewniany przez dany przedmiot. Patrz strona 29.
	Waga przedmiotu.		Jakość przedmiotu.
	Ilość obrażeń zadawanych przez ciebie daną bronią.		Wytrzymałość przedmiotu w skali od 0 do 100, gdzie 100 oznacza stan doskonały, a 0 oznacza, że przedmiot jest zniszczony i bezużyteczny.



Twoje aktualne obciążenie w porównaniu do maksymalnego obciążenia. Jeśli niesiesz zbyt dużo, będziesz przeciążony i nie będziesz mógł się ruszyć dopóki nie upuścisz paru przedmiotów, aby zmniejszyć obciążenie.



Połączone działanie zbroi oraz aktywnych pancerzy magicznych. Im większa ta liczba, tym lepiej. Patrz strona 29.



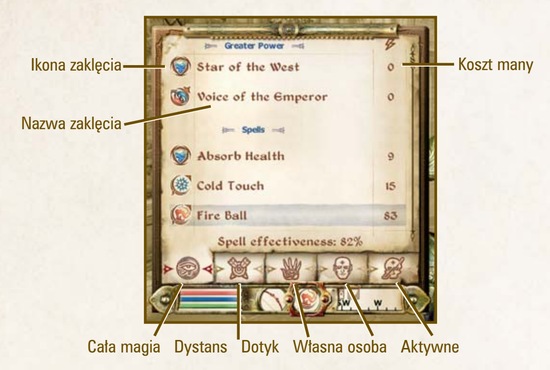
Ilość posiadanego złota.

PRZEDMIOTY W EKWIPUNKU

Przedmioty w ekwipunku reprezentowane są przez ikonę, znajdującą się na lewo od nazwy przedmiotu. Liczba oznacza, że posiadasz więcej niż jeden taki przedmiot. Oprócz tego, na przedmiocie mogą pojawić się jedna lub więcej następujących ikon:

	Wskazuje, że przedmiot jest magiczny.		Wskazuje, że przedmiot jest kradziony.
	Wskazuje, że broń jest zatruta.		Wskazuje, że przedmiot został zniszczony i do chwili naprawy będzie bezużyteczny.

Menu magii



Udane rzucenie zaklęcia zwiększy twoje umiejętności w danej szkole magii. Możesz kupować zaklęcia od różnych osób, które sprzedają je na całym świecie. W menu magii znajduje się pięć zakładek. Są to, od lewej do prawej: cała magia, zaklęcia dystansowe, zaklęcia dotykowe, zaklęcia na siebie oraz aktywne efekty.



CAŁA MAGIA
Wszystkie zaklęcia, zdolności moce oraz inne efekty magiczne.



DYSTANS
Wszystkie zaklęcia wymagające trafienia w oddalony cel.



DOTYK
Wszystkie zaklęcia wymagające dotknięcia celu.



WŁASNA OSOBA
Wszystkie zaklęcia, które rzucasz na siebie.

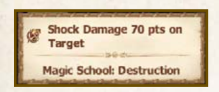


AKTYWNE
Wszystkie zaklęcia, moce i efekty magiczne, które działają na ciebie w tym momencie.

IKONA ZAKLĘCIA
Magiczny efekt zaklęcia.

NAZWA ZAKLĘCIA
Nazwa zaznaczonego zaklęcia.

KOSZT MANY
Kolumna ta, oznaczona ikoną błyskawicy , pokazuje koszt rzucenia zaklęcia w punktach many. Zależy on od twoich umiejętności w danej szkole magii.



Zaznaczenie wybranego zaklęcia wyświetla więcej informacji na jego temat.

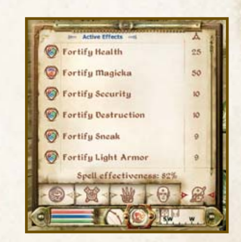
Magiczne efekty - wszelkie efekty wywoływane przez zaklęcie (np. porażenie). Kiedy zaklęcie niesie z sobą więcej niż jeden efekt, szkołę magii danego zaklęcia określa się na podstawie najmocniejszego efektu.

- **Szkoła magii** - nazwa szkoły magii, do której należy dane zaklęcie (np. Zniszczenie) Udane rzucenie zaklęcie pomoże rozwinąć tę umiejętność.
- **Moc** - określa siłę efektu zaklęcia (np. 70 pkt.).
- **Czas trwania** - określa czas trwania efektu zaklęcia (np. 10 sek.).
- **Zasięg** - Zaklęcia mogą dosięgnąć celu na trzy sposoby:
  - **Dotyk** - zaklęcie zostanie rzucone w przypadku dotknięcia celu.
  - **Dystans** - zaklęcie dystansowe, które rzuca się na cel z pewnej odległości.
  - **Własna osoba** - zaklęcie, które automatycznie działa na osobę rzucającą dany czar.
- **Obszar** - promień działania zaklęcia, w stopach (np. 20 stóp).

SKUTECZNOŚĆ ZAKLĘCIA
Noszenie zbroi obniża skuteczność rzucanych przez ciebie zaklęć. Aby zwiększyć skuteczność, noś lżejsze zbroje lub zwiększ swoje umiejętności w posługiwaniu się zbroją (lekką lub ciężką). Niższa skuteczność zmniejsza moc i czas trwania zaklęć.

ZAKŁADKA AKTYWNYCH EFEKTÓW
Tutaj wyświetlone są wszystkie zaklęcia, zdolności moce oraz inne efekty magiczne, które aktualnie wpływają na twoją postać. Zaliczają się do nich cały czas aktywne zdolności związane ze znakiem zodiaku, moce oraz choroby.

 Połączona moc całej magii wywołującej u ciebie dany efekt.



ZDOLNOŚCI RASOWE
Wrodzone zdolności, których nigdy nie trzeba uaktywniać i działają cały czas.

MOCE
Wiele ras i znaków zodiaku posiada specjalne moce, które można wykorzystać raz dziennie ale przygotowuje się je i rzuca tak jak zaklęcia. Moce nie są przypisane do szkoły magii, więc ich używanie nie poprawi twoich umiejętności magicznych.

POMNIEJSZE MOCE
Są podobne do zwykłych mocy, ale nie tak potężne. Można ich używać częściej niż raz dziennie.

CHOROBY
Choć efekty chorób nie są magiczne, to przypominają działaniem klątwy. Możesz uleczyć się w świątyniach w mieście lub kapliczkach, na które natkniesz się w głuszy. Można także dokonać tego za pomocą zaklęcia leczenia chorób lub mikstury.

Mapy i misje



W sekcji map znajduje się pięć zakładek. Są to, od lewej do prawej: mapa okolicy, mapa świata, aktywna misja, obecne misje oraz ukończone misje.



MAPA OKOLICY

Pokazuje twoje najbliższe otoczenie. Ikony na mapie wyświetlają informacje o drzwiach i przejściach, zaś cele misji wskazują na zadania, które musisz wykonać.

Kliknięcie lewym przyciskiem - szybka podróż (po zaznaczeniu odkrytej wcześniej lokacji)

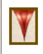
Shift + kliknięcie lewym przyciskiem - umieszczenie własnego znacznika na mapie.

Kliknięcie i przytrzymanie lewego przycisku - przewijanie mapy.



MAPA ŚWIATA

Wyświetla mapę Cyrodiil.

	**Twoja pozycja:** Złota strzałka wskazuje twoje położenie na mapie
	**Cel misji:** Na mapie świata cel misji oznaczony jest czerwoną lub zieloną strzałką. Cel misji zawsze powiązany jest z właśnie aktywną misją. Aby uaktywnić misję, wybierz ją z listy w zakładce bieżących misji. Patrz następna strona.
	**Twój cel:** Niebieska strzałka. Możesz ją ustawić, przemieścić lub usunąć trzymając *Shift* i klikając *lewym przyciskiem* na mapie.
	**Odkryta lokacja:** Można zaznaczyć zaciemnione znaczniki, aby szybko udać się do danego miejsca. Nie możesz szybko podróżować znajdując się we wnętrzach lub podczas walki. Kiedy szybko podróżujesz, upływ czasu zależny będzie od tego, jak długo zajęłaby normalna podróż w dane miejsce. Jeśli masz konia, dotrze on do celu wraz z tobą. Po dotarciu do miast, koń zostanie umieszczony w najbliższej stajni.
	**Znana lokacja:** Jasne znaczniki opisują znane ci miejsce, do którego jednak nie możesz szybko podróżować, dopóki nie odkryjesz go samodzielnie.





AKTYWNA MISJA

Tutaj wyświetlone są informacje na temat twojej aktywnej misji. Wybierz misję w zakładce bieżących misji, aby ją uaktywnić. Cele misji pokazane na mapach i kompasie (strona 6) są celami dla aktywnej misji. Kliknij na przycisku mapy, aby obejrzeć położenie celu misji na mapie świata.



AKTUALNE MISJE

Tu wyświetlone są wpisy dotyczące wszystkich misji, które nie zostały jeszcze ukończone. Wybierz jakąś misję, aby ją uaktywnić.



UKOŃCZONE MISJE

Lista wszystkich ukończonych przez ciebie misji. Wybierz jakąś pozycję, aby wyświetlić wszystkie informacje dotyczące danej misji.

MISJE I CELE MISJI

Kiedy misja jest aktywna, na kompasie (patrz strona 6) oraz na mapie okolicy i świata (patrz poprzednia strona) zostają wyświetlone strzałki celów misji. Możesz potraktować je jako wskazówki pokazujące drogę do kolejnego etapu wykonania aktywnej misji. Na mapie świata, cele misji pokazują ogólne miejsce położenia kolejnego etapu. Na mapie okolicy, cele misji wskażą dokładne położenie następnego etapu misji lub drzwi, w które musisz wejść, aby dostać się do właściwego miejsca.

Uwaga: Nie w każdej misji wyświetlane są jej cele. W przypadku niektórych zadań musisz samodzielnie odkryć położenie wytycznych.

Rasy

Rozpoczynając grę w Oblivion musisz określić swoje imię i rasę. Zostaniesz poproszony o dokonanie wyboru spośród 10 ras występujących w Cyrodiil.

ARGONIANIN



Ta rasa jaszczuroludzi, dobrze przystosowana do zdradzieckich bagien swojego kraju, wyrobiła sobie naturalną odporność na choroby i trucizny. Argonianie mogą oddychać pod wodą i dobrze radzą sobie z wytrychami.

Premie do umiejętności
Alchemia +5, Atletyka +10, Ostrza +5, Walka wręcz +5, Iluzje +5, Mistycyzm +5, Zabezpieczenia +10

Specjalne
Odporność na choroby, Niewrażliwość na trucizny, Oddychanie w wodzie.

BRETON

Oprócz zdolności szybkiej i wnikliwej nauki zaklęć, nawet najzwyklejsi Bretonowie poszczycić się mogą odpornością na magiczne energie. Szczególnie dobrze radzą sobie z zaklęciami przywołującymi i magią leczniczą.

Premie do umiejętności
Alchemia +5, Przemiany +5, Przywołania +10, Iluzje +5, Mistycyzm +10, Przywrócenie +10

Specjalne
Zwiększenie many, Smocza łuska, Odporność na magię.



MROCZNY ELF



Mroczne Elfy, w ojczystym Morrowindzie znani także jako „Dunmerowie", słyną ze znakomitych umiejętności władania mieczem, łukiem i destrukcyjną magią. Są odporni na działanie ognia i mogą przyzwać do pomocy duchy przodków.

Premie do umiejętności
Atletyka +5, Ostrza +10, Obuchy +5, Zniszczenie +10, Lekki pancerz +5, Celność +5, Mistycyzm +5

Specjalne
Pradawny strażnik, Odporność na ogień.

ELF WYSOKIEGO RODU

Elfy Wysokiego Rodu, znane na swej ojczystej Wyspie Summerset jako „Altmerowie", są najbardziej utalentowaną ze wszystkich ras jeśli chodzi o sztuki tajemne. Są jednak także dość wrażliwe na ogień, zimno i porażenie.

Premie do umiejętności
Alchemia +5, Przemiany +10, Przywołania +5, Zniszczenie +10, Iluzje +5, Mistycyzm +10.

Specjalne
Podatność na ogień, zimno i porażenie, Odporność na choroby, Zwiększenie many.



CESARSKI



Rdzenni mieszkańcy cywilizowanej, kosmopolitycznej prowincji Cyrodiil. Jest wśród nich wielu zdolnych dyplomatów i handlarzy. Potrafią posługiwać się ciężkimi zbrojami, są wyrobieni towarzysko i zwykle preferują klasy wojowników.

Premie do umiejętności
Ostrza +5, Obuchy +5, Walka wręcz +5, Ciężki pancerz +5, Handel +10, Retoryka +10.

Specjalne
Gwiazda Zachodu, Głos Cesarza.

KHAJIIT

Pochodzą z prowincji Elsweyr i są inteligentni, szybcy i zwinni. Dzięki swej naturalnej zręczności i umiejętnościom akrobatycznym są materiałem na doskonałych złodziei. Khajici widzą w ciemności.

Premie do umiejętności
Akrobatyka +10, Atletyka +10, Ostrza +5, Walka wręcz +10, Lekki pancerz +5, Zabezpieczenia +5, Skradanie się +5.

Specjalne
Oko Strachu, Oko Nocy.

NORD



Są to wysocy i jasnowłosi ludzie, zamieszkujący Skyrim. Silni i dumni Nordowie słyną ze swej odporności na zimno. Są bardzo utalentowanymi wojownikami.

Premie do umiejętności
Płatnerz +5, Ostrza +10, Blokowanie +5, Obuchy +10, Ciężki pancerz +10, Przywrócenie +5

Specjalne
Nordyckie zimno, Skorupa, Odporność na zimno.

ORK

Lud zamieszkujący Góry Wrothgara i Smoczego Ogona. Orkowi płatnerze słyną ze swego kunsztu. Oddziały orków w ciężkich zbrojach należą do najlepszych w Cesarstwie i są przerażającym przeciwnikiem gdy wpadną w szał bojowy.

Premie do umiejętności
Płatnerz +10, Blokowanie +10, Obuchy +10, Walka wręcz +5, Ciężki pancerz +10.

Specjalne
Szał bojowy, Odporność na magię.

REDGARD



Najbardziej naturalnie uzdolnieni wojownicy w Tamriel. Oprócz uwarunkowanej kulturowo znajomości wielu rodzajów broni i zbroi, posiadają także dobrą kondycję i wrodzoną odporność na choroby i trucizny.

Premie do umiejętności
Atletyka +10, Ostrza +10, Obuchy +10, Lekki pancerz +5, Ciężki pancerz +5, Handel +5.

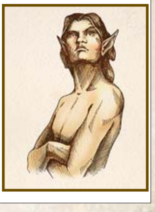
Specjalne
Adrenalina, Odporność na trucizny, Odporność na choroby.

LEŚNY ELF

Mieszkańcy zachodniej Puszczy Walen, znani jako „Bosmerowie". Leśne elfy są zwinne i szybkie. Nadają się na zwiadowców i złodziei. W całym Tamriel nie ma też lepszych od nich łuczników. Znana jest także ich zdolność panowania nad prostymi stworzeniami.

Premie do umiejętności
Akrobatyka +5, Alchemia +10, Przemiany +5, Lekki pancerz +5, Celność +10, Skradanie się +10

Specjalne
Mowa zwierząt, Odporność na choroby



Współczynniki

Umysłowe, fizyczne i magiczne zdolności postaci opisywane są za pomocą ośmiu podstawowych współczynników. Główne współczynniki przyjmują wartość od 0 do 100, ale mogą zostać zmodyfikowane przez działanie magii, mikstur lub chorób. Podniesienie poziomu postaci pozwala ci na zwiększenie swoich współczynników. Czerwona liczba oznacza, że współczynnik został obniżony. Zielona liczba oznacza, że współczynnik został zwiększony przy pomocy magii.



STRENGTH (SIŁA)
Wpływa na udźwig, kondycję oraz obrażenia zadawane przez ciebie bronią do walki wręcz, jak miecze i topory. Określa następujące umiejętności: Obuchy, Ostrza oraz Walka wręcz



INTELLIGENCE (INTELIGENCJA)
Wpływa na ilość twojej many i zdolności magiczne. Określa następujące umiejętności: Alchemia, Przywołanie oraz Mistycyzm.



WILLPOWER (SIŁA WOLI)
Wpływa na szybkość regeneracji many oraz poziom kondycji. Określa następujące umiejętności: Zniszczenie, Przemiany oraz Przywrócenie.



AGILITY (ZWINNOŚĆ)
Wpływa na poruszanie się i równowagę, poziom kondycji, a także obrażenia zadawane za pomocą broni dystansowej, takiej jak łuki. Określa następujące umiejętności: Zabezpieczenia, Skradanie się oraz Celność.



SPEED (SZYBKOŚĆ)
Wpływa na szybkość poruszania się. Określa następujące umiejętności: Atletyka, Lekki pancerz oraz Akrobatyka.



ENDURANCE (WYTRZYMAŁOŚĆ)
Wpływa na poziom kondycji, zdrowie oraz przyrost zdrowia po awansie na wyższy poziom. Określa następujące umiejętności: Blokowanie, Płatnerstwo oraz Ciężki pancerz.



PERSONALITY (OSOBOWOŚĆ)
Wpływa na nastawienie innych osób względem ciebie, co pomaga podczas zbierania informacji. Określa następujące umiejętności: Retoryka, Handel oraz Iluzje.



LUCK (SZCZĘŚCIE)
Szczęście ma wpływ na wszystkie twoje poczynania, ale nie określa żadnej umiejętności.

Współczynniki pochodne

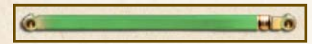
Współczynniki te określane są na podstawie współczynników podstawowych i zmieniają się w zależności od ich poziomu.



HEALTH (ZDROWIE)
Zdrowie oznacza ilość obrażeń, jakie możesz otrzymać zanim umrzesz. Maksymalny poziom zdrowia zwiększa się za każdym razem gdy awansujesz na kolejny poziom. Ilość zdrowia zyskiwanego podczas awansu zależy od wytrzymałości. Startowy poziom zdrowia jest dwukrotnie większy od wytrzymałości. Sen, mikstury lub zaklęcia mogą przywrócić ci zdrowie.



MAGICKA (MANA)
Mana używana jest do rzucania zaklęć. Rozpoczynasz posiadając manę równą dwukrotności twojej inteligencji. Wybranie określonych ras lub znaków zodiaku da ci premie do many, które zwiększą jej maksymalny poziom. Mana regeneruje się w zależności od twojej siły woli. Sen, mikstury lub zaklęcia mogą szybciej przywrócić manę.



FATIGUE (KONDYCJA)
Kondycja pokazuje, jak bardzo jesteś zmęczony. Niska kondycja wpływa negatywnie na twoją skuteczność, szczególnie podczas wykonywania ataków wręcz. Kondycja zmniejsza się podczas walki wręcz, wykonywania zamachów bronią lub też skakania. Jeśli twoja kondycja zejdzie poniżej zera z powodu działania zaklęcia lub innego specjalnego efektu, padasz na ziemię. Twoją kondycję może przywrócić chodzenie, odpoczynek, czekanie, mikstury lub zaklęcia. Maksymalny poziom kondycji uzależniony jest od połączonych wartości siły, wytrzymałości, zwinności i siły woli.

ENCUMBRANCE (OBCIĄŻENIE)
Obciążenie to całkowita waga wszystkich przedmiotów, jakie możesz nieść. Jeśli jesteś w pełni obciążony, nie możesz się w ogóle poruszać. Maksymalne obciążenie równe jest pięciokrotności siły.

Umiejętności, poziomy biegłości i profity

Zwiększając swoje umiejętności, na nowych poziomach biegłości zyskujesz profity. Za każdym razem gdy dana umiejętność przechodzi na wyższy poziom biegłości, otrzymane profity przyniosą ci specjalne korzyści. Czerwona liczba oznacza, że poziom umiejętności został obniżony. Zielona liczba oznacza, że poziom umiejętności został zwiększony przy pomocy magii.

POZIOM BIEGŁOŚCI	WARTOŚĆ UMIEJĘTNOŚCI
Novice (Nowicjusz)	0-24
Apprentice (Uczeń)	25-49
Journeyman (Czeladnik)	50-74
Expert (Ekspert)	75-99
Master (Mistrz)	100

Umiejętności bojowe

BLOCK (BLOKOWANIE)



Nadrzędny współczynnik: Zwinność

Parowanie ataków wręcz za pomocą tarcz i broni. Udany blok zmniejsza otrzymane obrażenia.

- **Nowicjusz** męczy się podczas blokowania, a parowanie gołymi rękami ataków bronią nie przynosi efektu.
- **Uczeń** nie męczy się już podczas blokowania.
- **Tarcza** lub **broń czeladnika** nie niszczą się w czasie blokowania, zaś blokowanie gołymi rękami pozwala na odepchnięcie przeciwników.
- **Ekspert** blokujący za pomocą tarczy ma szansę na wykonanie odrzucającego kontrataku, który ogłusza wroga.
- **Mistrz** blokujący za pomocą tarczy ma dodatkową szansę na rozbrojenie przeciwnika, gdy uda mu się wykonać odrzucający kontratak.

ARMOURER (PŁATNERSTWO)

Nadrzędny współczynnik: Wytrzymałość

Utrzymywanie broni i zbroi w doskonałym stanie. Uszkodzone uzbrojenie jest mniej skuteczne.

- **Nowicjusz** nie może naprawiać magicznych przedmiotów.
- **Narzędzia** naprawcze służą uczniowi dwukrotnie dłużej.
- **Czeladnik** może naprawiać magiczne przedmioty.
- **Ekspert** może naprawić przedmioty poprawiając ich stan ponad maksymalny (do 125%). Tak ulepszona broń zadaje dodatkowe obrażenia, zaś ulepszone zbroja lepiej chroni przed atakami.
- **Mistrz** nigdy nie niszczy młotów służących do naprawy - jeden młot służy mu przez całe życie.



HEAVY ARMOUR (CIĘŻKI PANCERZ)



Nadrzędny współczynnik: Wytrzymałość

Pozwala lepiej wykorzystywać żelazne, stalowe, krasnoludzkie, orkowe, ebonowe i daedryczne pancerze.

- W przypadku **nowicjusza**, ciężki pancerz szybko niszczeje podczas użytkowania (150% normalnego tempa).
- **Ciężki pancerz** ucznia niszczeje w normalnym tempie.
- **Ciężki pancerz** czeladnika niszczeje w dwukrotnie wolniejszym tempie.
- **Ekspert** używający ciężkiego pancerza jest nim obciążony tylko w 50%.
- **Mistrz** ubrany w ciężką zbroję w ogóle nie jest nią obciążony.

BLUNT (OBUCHY)

Nadrzędny współczynnik: Siła

Pozwala na skuteczniejsza zadawanie miażdżących ciosów buławami i toporami.

- **Nowicjusz** zadaje podstawowy mocny atak z premią do obrażeń we wszystkich kierunkach.
- **Uczeń** otrzymuje premie do obrażeń zadawanych przez mistrzowski mocny atak z miejsca.
- **Czeladnik** otrzymuje mistrzowskie mocne ataki na prawo i lewo, oraz szansę rozbrojenia przeciwnika.
- **Ekspert** otrzymuje mistrzowski mocny atak do tyłu, oraz szansę powalenia przeciwnika.
- **Mistrz** otrzymuje mistrzowski mocny atak do przodu z szansą sparaliżowania przeciwnika.



BLADE (OSTRZA)



Nadrzędny współczynnik: Siła

Pozwala na skuteczniejsze zadawanie siecznych i kłutych ataków.

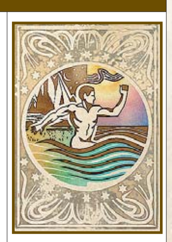
- **Nowicjusz** zadaje podstawowy mocny atak z premią do obrażeń we wszystkich kierunkach.
- **Uczeń** otrzymuje premie do obrażeń zadawanych przez mistrzowski mocny atak z miejsca.
- **Czeladnik** otrzymuje mistrzowskie mocne ataki na prawo i lewo, które mają szansę rozbrojenia przeciwnika.
- **Ekspert** otrzymuje mistrzowski mocny atak do tyłu, który ma szansę powalenia przeciwnika.
- **Mistrz** otrzymuje mistrzowski mocny atak do przodu z szansą sparaliżowania przeciwnika.

ATHLETICS (ATLETYKA)

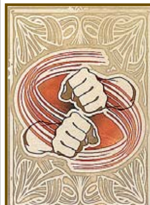
Nadrzędny współczynnik: Szybkość

Pozwala na szybsze bieganie i pływanie, oraz szybszą regenerację kondycji.

- **Nowicjusz** powoli regeneruje kondycję podczas biegania.
- **Uczeń** regeneruje kondycję podczas biegania 25% szybciej.
- **Czeladnik** regeneruje kondycję podczas biegania 50% szybciej.
- **Ekspert** regeneruje kondycję podczas biegania 75% szybciej.
- W przypadku **mistrza**, bieganie nigdy nie zmniejsza szybkość regeneracji kondycji.



HAND TO HAND (WALKA WRĘCZ)



Nadrzędny współczynnik: Siła

Atak bez broni, który zadaje obrażenia przeciwnikom i zmniejsza ich kondycję.

- **Nowicjusz** zadaje podstawowy mocny atak z premią do obrażeń we wszystkich kierunkach.
- **Uczeń** otrzymuje premie do obrażeń zadawanych przez mistrzowski mocny atak z miejsca.
- **Czeladnik** otrzymuje mistrzowskie mocne ataki na prawo i lewo, oraz szansę rozbrojenia przeciwnika.
- **Ekspert** otrzymuje mistrzowski mocny atak do tyłu, oraz szansę powalenia przeciwnika. Dodatkowo w czasie blokowania zyskuje szansę ataku odrzucającego.
- **Ekspert** otrzymuje mistrzowski mocny atak do przodu z szansą sparaliżowania przeciwnika. Dodatkowo w czasie blokowania zyskuje szansę rozbrojenia przeciwnika oraz ataku odrzucającego.

Umiejętności magiczne

DESTRUCTION (ZNISZCZENIE)



Nadrzędny współczynnik: Siła woli

Pozwala rzucać zaklęcia, które zadają obrażenia od ognia, zimna i porażenia lub zmniejszają odporności na ataki magiczne. Zaklęcia ze szkoły zniszczenia i ich efekty szeregowane są na postawie poziomów biegłości - możesz rzucać czary znajdujące się na twoim poziomie biegłości lub niżej.

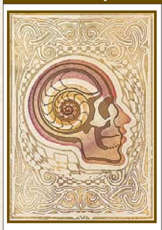
ALTERATION (PRZEMIANY)

Nadrzędny współczynnik: Siła woli

Pozwala rzucać zaklęcia, które umożliwiają chodzenie po wodzie lub oddychanie pod wodą, otwierają zamki, osłaniają przed obrażeniami fizycznymi i magicznymi, a także zmieniają poziom obciążenia. Zaklęcia ze szkoły przemian i ich efekty szeregowane są na postawie poziomów biegłości - możesz rzucać czary znajdujące się na twoim poziomie biegłości lub niżej.



ILLUSION (ILUZJE)



Nadrzędny współczynnik: Osobowość

Pozwala rzucać zaklęcia, które powodują zauroczenie, ukrywają, tworzą światło lub ciszę, paraliżują, kontrolują, a także wpływają na morale lub agresywność. Zaklęcia ze szkoły iluzji i ich efekty szeregowane są na postawie poziomów biegłości - możesz rzucać czary znajdujące się na twoim poziomie biegłości lub niżej.

CONJURATION (PRZYWOŁANIA)

Nadrzędny współczynnik: Inteligencja

Pozwala rzucać zaklęcia, które przyzywają stworzenia z zaświatów, przywołują magiczną broń i zbroje, a także odpędzają nieumarłych. Zaklęcia ze szkoły przywołań i ich efekty szeregowane są na postawie poziomów biegłości - możesz rzucać czary znajdujące się na twoim poziomie biegłości lub niżej.



MYSTICISM (MISTYCYZM)



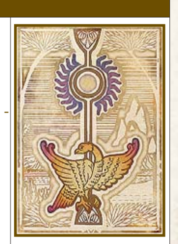
Nadrzędny współczynnik: Inteligencja

Pozwala rzucać zaklęcia, które wchłaniają, odbijają i rozpraszają magię, przesuwają przedmioty, wyczuwają życie i pętają dusze. Zaklęcia ze szkoły mistycyzmu i ich efekty szeregowane są na postawie poziomów biegłości - możesz rzucać czary znajdujące się na twoim poziomie biegłości lub niżej.

RESTORATION (PRZYWRÓCENIE)

Nadrzędny współczynnik: Siła woli

Pozwala rzucać zaklęcia, które przywracają, wzmacniają lub przejmują fizyczne i magiczne atrybuty, leczą choroby, a także odpierają magiczne ataki. Zaklęcia ze szkoły przywrócenia i ich efekty szeregowane są na postawie poziomów biegłości - możesz rzucać czary znajdujące się na twoim poziomie biegłości lub niżej.



ALCHEMY (ALCHEMIA)



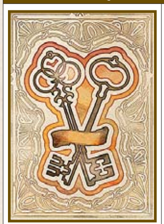
Nadrzędny współczynnik: Inteligencja

Pozwala tworzyć mikstury i lepiej wykorzystywać alchemiczne komponenty.

- **Nowicjusz** rozpoznaje zaledwie pierwszą z potencjalnie czterech alchemicznych właściwości substancji.
- **Uczeń** rozpoznaje pierwsze dwie z potencjalnie czterech alchemicznych właściwości substancji.
- **Czeladnik** rozpoznaje pierwsze trzy z potencjalnie czterech alchemicznych właściwości substancji.
- **Ekspert** rozpoznaje wszystkie z potencjalnie czterech alchemicznych właściwości substancji.
- **Mistrz** może wykonywać mikstury z jednego składnika.

Umiejętności złodziejskie

SECURITY (ZABEZPIECZENIA)



Nadrzędny współczynnik: Zwinność

Pozwala na używanie wytrychów do otwierania zamkniętych drzwi i pojemników.

- Kiedy **nowicjusz** popełni błąd i złamie wytrych, spadną aż cztery zapadki.
- Kiedy **uczeń** popełni błąd i złamie wytrych, spadną trzy zapadki.
- Kiedy **czeladnik** popełni błąd i złamie wytrych, spadną dwie zapadki.
- Kiedy **ekspert** popełni błąd i złamie wytrych, spadnie tylko jedna zapadka.
- Kiedy **mistrz** popełni błąd i złamie wytrych, nie spadnie żadna zapadka.

SNEAK (SKRADANIE SIĘ)

Nadrzędny współczynnik: Zwinność

Pozwala na dokonywanie kradzieży kieszonkowych i poruszanie się niezauważonym przez innych.

- Jeśli nie został wykryty, **nowicjusz** zyskuje premię do obrażeń x4 w przypadku broni jednoręcznych i walki wręcz, oraz premię do obrażeń x2 w przypadku broni dystansowych.
- Jeśli nie został wykryty, **uczeń** zyskuje premię do obrażeń x6 w przypadku broni jednoręcznych i walki wręcz, oraz premię do obrażeń x3 w przypadku broni dystansowych.
- **Czeladnik** nie otrzymuje minusów do szansy wykrycia go podczas skradania się za wagę swoich butów.
- **Ekspert** nie otrzymuje minusów do szansy wykrycia go podczas skradania za poruszanie się.
- Jeśli **mistrz** nie zostanie wykryty, jego atak w przeciwnika ignoruje klasę pancerza.



ACROBATICS (AKROBATYKA)



Nadrzędny współczynnik: Szybkość

Pozwala na dokonywanie długich skoków i unikanie obrażeń przy spadaniu z dużych wysokości.

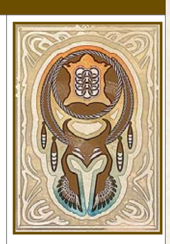
- **Nowicjusz** nie może atakować gdy skacze lub spada.
- **Uczeń** może wykonywać normalne ataki (nie tyczy się to mocnych ataków), kiedy skacze lub spada.
- **Czeladnik** uzyskuje zdolność robienia uników, oraz może blokować i skoczyć w jakimś kierunku, aby wykonać szybki przewrót.
- **Ekspert** w czasie skoku traci 50% kondycji mniej.
- **Mistrz** zyskuje zdolność skakania po wodzie i precyzyjnie wymierzając czas może odbić się od powierzchni wody.

LIGHT ARMOUR (LEKKI PANCERZ)

Nadrzędny współczynnik: Szybkość

Pozwala lepiej wykorzystywać kolczugi oraz futrzane, skórzane, mithrilowe, elfickie i szklane pancerze.

- W przypadku **nowicjusza**, lekki pancerz szybko niszczeje podczas użytkowania (150% normalnego tempa).
- Lekki pancerz **ucznia** niszczeje w normalnym tempie.
- Lekki pancerz **czeladnika** niszczeje w dwukrotnie wolniejszym tempie.
- **Ekspert** ubrany w lekką zbroję w ogóle nie jest nią obciążony.
- Kiedy **mistrz** ma założoną jedynie lekką zbroję, zyskuje premię 50% do jej klasy pancerza.



MARKSMAN (CELNOŚĆ)



Nadrzędny współczynnik: Zwinność

Pozwala atakować z większą skutecznością przy pomocy łuku i broni strzeleckich.

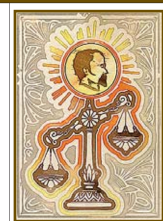
- **Nowicjusz** męczy się trzymając napięty łuk.
- **Uczeń** nie męczy się trzymając napięty łuk.
- **Czeladnik** trzymający blok przy naciągniętym łuku zyskuje zdolność zbliżenia.
- **Strzała** wystrzelona przez eksperta ma szansę powalenia przeciwnika.
- **Strzała** wystrzelona przez mistrza ma szansę sparaliżowania przeciwnika.

MERCANTILE (HANDEL)

Nadrzędny współczynnik: Osobowość

Pozwala na otrzymywanie lepszych ofert przy kupnie lub sprzedaży towarów.

- W przypadku **nowicjusza** wartość sprzedawanego przedmiotu jest zmniejszana o stopień jego zużycia.
- W przypadku **ucznia** stopień zużycia przedmiotu nie wpływa na jego wartość podczas sprzedaży.
- **Czeladnik** może kupować i sprzedawać dowolny przedmiot u każdego kupca, nawet jeśli ten zwykle nie zajmuje się tego typu towarami.
- **Ekspert** może zainwestować w sklep, dając kupcowi pieniądze na stałe zwiększenie zasobów złota sklepu o 500.
- W przypadku **mistrza**, wszystkie sklepy na świecie zawsze mają 500 sztuk złota więcej na handel.



SPEECHCRAFT (RETORYKA)



Nadrzędny współczynnik: Osobowość

Pozwala na używanie retoryki do zjednywania sobie zaufania i przychylności słuchaczy.

- **Nowicjusz** może proponować łapówki, aby zwiększyć pozytywne nastawienie niektórych osób.
- **Uczeń** zyskuje darmowy obrót klina w menu perswazji.
- W przypadku **czeladnika**, zegar odmierzający pogarszanie się nastawienia podczas minigry w perswazję działa 50% wolniej.
- W przypadku **eksperta** strata przychylności z powodu wyniku 'Hate it' ('Nie cierpi') podczas minigry zmniejszona jest z -150% do -100%.
- W przypadku **mistrza** łapówki kosztują dwa razy mniej.

Klasy

Twoja klasa określa twój sposób życia oraz najważniejsze dla ciebie umiejętności. Podczas wprowadzenia, program obserwuje twój sposób gry i proponuje gotową klasę pasującą do twojego stylu. Możesz zgodzić się na zaproponowaną klasę, wybrać inną lub też stworzyć całkowicie własną. Dodatkowo, pod koniec wprowadzenia do gry, otrzymasz jeszcze jedną szansę ewentualnej zmiany zdania. Każda klasa posiada określoną specjalizację, siedem głównych umiejętności oraz premię +5 do dwóch współczynników.

GOTOWE KLASY

W grze jest 21 przygotowanych wcześniej klas, siedem dla każdej z trzech specjalizacji. Ich specjalizacje, główne umiejętności i premie do współczynników zostały już dla ciebie wybrane.

WŁASNE KLASY

Możesz także stworzyć i nazwać własną klasę, samodzielnie wybierając premie do współczynników oraz główne umiejętności. Potraktuj gotowe klasy jako modele, a następnie stwórz własną klasę, która odpowiadałby twojej wizji idealnego bohatera lub złoczyńcy.

SPECJALIZACJA

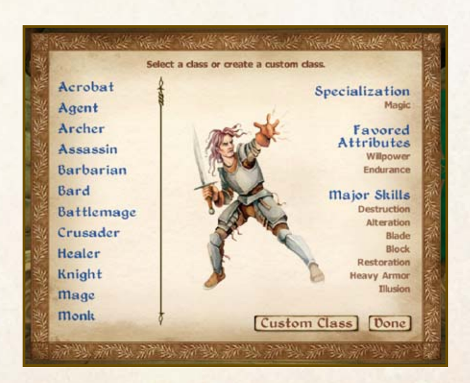
Każda klasa posiada jakąś specjalizację - jest nią sztuka walki, sztuka magii lub sztuka podstępu. Będzie to główny kierunek rozwoju danej klasy. Otrzymasz premię +10 do każdej umiejętności w tej specjalizacji i umiejętności te będzie można łatwiej zwiększyć.

GŁÓWNE UMIEJĘTNOŚCI

Każda klasa posiada siedem głównych umiejętności. Umiejętności te są niezbędnym składnikiem danej klasy. Główne umiejętności mają bazową wartość 25, łatwiej je podnieść niż pozostałe umiejętności i wpływają na twój awans na kolejny poziom.

UMIEJĘTNOŚCI POBOCZNE

Wszystkie umiejętności, które nie są oznaczone jako główne, to umiejętności poboczne i mają bazową wartość 5. Umiejętności poboczne rosną wolniej niż umiejętności główne. Zwiększenie tych umiejętności nie pomoże ci w awansie na wyższy poziom, ale wpłynie na premie do współczynników podczas awansu.



Podnoszenie umiejętności i awans na wyższy poziom

PODNOSZENIE UMIEJĘTNOŚCI

Istnieją trzy sposoby na zwiększenie jakiejś umiejętności:

1. Ciągłe jej używanie. Im mniejszy poziom umiejętności, tym łatwiej podnieść ją przez ciągłe używanie. Podniesienie wysokich umiejętności w ten sposób zajmuje znacznie więcej czasu. Możesz obejrzeć swoje postępy w rozwinięciu umiejętności na odpowiednim ekranie w menu statystyk (patrz strona 9).
2. Wykupienie szkolenia u innej postaci. W ten sposób możesz podnieść 5 punktów umiejętności na poziom.
3. Zdobycie dodatkowych wiadomości na temat danej umiejętności ze specjalnych ksiąg.



AWANS NA WYŻSZY POZIOM

Aby zwiększyć swój poziom, podnieś główne umiejętności powiązane z klasą. Do awansu na wyższy poziom musisz zwiększyć dowolną kombinację głównych umiejętności o w sumie 10 punktów. Możesz obejrzeć swoje postępy w podnoszeniu poziomu na odpowiednim ekranie w menu statystyk (patrz strona 9).

Kiedy wystarczająco podniesiesz swoje umiejętności, aby awansować na wyższy poziom, na ekranie pojawi się odpowiednia wiadomość oraz ikona (patrz strona 5). Aby dokończyć proces awansu, musisz położyć się spać do łóżka i medytować o tym, czego zdołałeś się nauczyć.

Podczas awansu otrzymasz możliwość zwiększenia trzech z ośmiu współczynników. Niektóre współczynniki mogą otrzymać dodatkowy modyfikator, określany na podstawie umiejętności podniesionych od czasu ostatniego awansu. Przykładowo, jeśli podniesiono kilka umiejętności, których nadrzędnym współczynnikiem jest osobowość, to współczynnik ten otrzyma odpowiednią premię podczas awansu. To czy umiejętność jest główna czy poboczna nie wpływa na modyfikator. Dodatkowo, podczas awansu twoje zdrowie zwiększa się o jedną dziesiątą twojej wytrzymałości.



Uwaga: Jednorazowo możesz awansować o kilka poziomów, jeśli przez dłuższy czas nie spałeś i wystarczająco podniosłeś umiejętności na dodatkowe poziomy. Nie wiąże się to z żadnymi negatywnymi skutkami i zawsze podczas awansu otrzymasz wszystkie odpowiednie modyfikatory współczynników.

Sztuki walki

Naucz się używać broni i pancerzy, aby obronić się przed potworami, bandytami podróżnikami i innymi poszukiwaczami przygód.

UZBROJENIE

Istnieją dwa rodzaje uzbrojenia: broń do walki bezpośredniej, jak miecze i buławy - oraz broń do walki dystansowej, czyli łuki. Lepsza broń wykonana jest z cennych materiałów i może być obdarzona przydatnymi zaklęciami. Zadawane obrażenia zależą od samej broni, twoich umiejętności oraz stanu uzbrojenia (czy broń jest zniszczona czy naprawiona).

ATAKI BEZPOŚREDNIE

Istnieją dwa rodzaje ataków: ataki zwykłe oraz ataki mocne. Zwykłe ataki są szybkie, ale zadają mniejsze obrażenia. Ataki mocne są powolne, ale zadają większe obrażenia. Aby wykonać zwykły atak, kliknij i puść **lewy przycisk myszki**. Aby wykonać mocny atak, kliknij i przytrzymaj lewy przycisk myszki. Używaj klawiszy **W, A, S** oraz **D**, aby wykonywać zróżnicowane mocne ataki.

Na niższych poziomach biegłości, umiejętności ostrza, obuchy oraz walka wręcz pozwalają na wykonanie podstawowego mocnego ataku w dowolnym kierunku. Na wyższych poziomach biegłości, umiejętności ostrza, obuchy oraz walka wręcz pozwalają na wykonanie mistrzowskich mocnych ataków w połączeniu z ruchami postaci w lewo, prawo i do tyłu. Ataki te posiadają specjalne premie i efekty. (Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w rozdziale „Umiejętności, poziomy biegłości oraz profity" na stronach 20-25.)

ATAK Z DYSTANSU

Aby zaatakować za pomocą łuku, kliknij i przytrzymaj **lewy przycisk myszki** w celu pełnego naciągnięcia cięciwy. Następnie puść **lewy przycisk myszki**, aby wypuścić strzałę. Naciągnięcie cięciwy w celu wykonania mocnego ataku zajmuje trochę czasu. Czeladnik w umiejętności celowanie może zbliżyć widok po założeniu strzały, trzymając wciśnięty blok (**prawy przycisk myszki**).

BROŃ JEDNO I DWURĘCZNA

Niektóre rodzaje broni, jak sztylety, krótkie miecze, buławy i topory bojowe, należą do grupy broni jednoręcznych i mogą być używane razem z tarczą. Inne typy uzbrojenia, jak topory bitewne, miecze claymore oraz młoty bojowe wymagają dwóch rąk i nie można ich używać razem z tarczą. (Zaznacz broń w menu ekwipunku, aby sprawdzić czy jest to jedno czy też dwuręczna.)

BLOKOWANIE

Aby wykonać blok, kliknij i przytrzymaj prawy przycisk myszki. Blok tarczą lub bronią zmniejsza otrzymywane przez ciebie obrażenia. Tarcze są znacznie skuteczniejsze w blokowaniu niż broń.

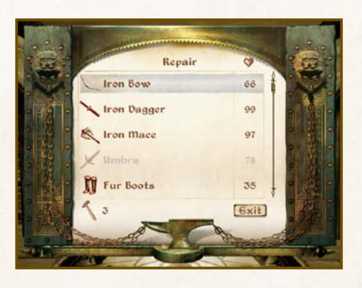
Skuteczna taktyka walki polega na zablokowaniu ciosu przeciwnika i szybkim wykonaniu własnego ataku, aby nie pozwolić przeciwnikowi na obronę. Opracowanie rytmu blokowania i kontry podczas walki bezpośredniej, znacznie zwiększy twoją skuteczność.

PANCERZ

Każda noszona przez ciebie część zbroi zwiększa twoją ochronę lub inaczej „klasę pancerza." Im wyższa klasa pancerza, tym lepiej jesteś chroniony. Ochrona zapewniana przez element zbroi zależy od samego rodzaju pancerza, twoich umiejętności w jego używaniu oraz tego w jakim stanie się znajduje.

Klasa pancerza oznacza procent zadanych ci obrażeń, jakie zabsorbuje zbroja. Kiedy zbroja amortyzuje obrażenia, pogarsza się jej stan. Zmniejsza się także ochrona zapewniana przez zbroję. Twoja klasa pancerza stanowi sumę wszystkich noszonych przez ciebie części zbroi. Niektóre elementy zbroi zwiększają tę klasę w większym stopniu niż pozostałe.

NAPRAWA BRONI I PANCERZY



Wraz z używaniem, broń i zbroje powoli się niszczą. Im gorszy stan broni, tym mniej obrażeń może ona zadać. Gdy stan zejdzie do zera, broń lub zbroja stają się bezużyteczne. Aby je naprawić, użyj specjalnych młotów. Powodzenie naprawy zależy od twojej umiejętności płatnerstwa.

Uwaga: Tylko czeladnik, ekspert lub mistrz płatnerstwa jest w stanie naprawiać magiczne przedmioty. Możesz także znaleźć ludzi, którzy trudnią się naprawianiem takich przedmiotów. Będzie cię to kosztować, ale zawsze pozwoli na przywrócenie przedmiotów do początkowego stanu (nawet w przypadku przedmiotów magicznych).

Inne sytuacje bojowe

POWALENIE PRZEZ PRZECIWNIKA

Podczas walki możesz zostać powalony na skutek potężnego uderzenia. Trafienie powalonego przeciwnika zadaje większe obrażenia.

UNIKI

Czeladnik umiejętności akrobatyka uzyskuje zdolność robienia uników, oraz może blokować i skoczyć w jakimś kierunku, aby wykonać szybki przewrót.

PODDAWANIE SIĘ

Jeśli wdasz się w pojedynek z przyjacielem, możesz się mu poddać, aby przestać walczyć. Dokonujesz tego przez wciśnięcie bloku i aktywowaniu danej postaci. Jeśli lubi cię w wystarczającym stopniu, przestanie walczyć.

Sztuki magii

RZUCANIE ZAKLĘĆ I SZEŚĆ SZKÓŁ MAGII

Wykorzystanie zdolności magicznych bazuje na twoim poziomie umiejętności w każdej z sześciu szkół magii. Zwiększanie biegłości uzależnione jest od częstego używania zaklęć oraz szkolenia. Nowych zaklęcia można zdobyć kupując je od innych postaci lub wypełniając określone zadania.



Szkoła Przywołań

Zaklęcia z tej szkoły pozwalają przywoływać magiczne przedmioty i stworzenia z zaświatów. Do efektów tego rodzaju zaklęć można zaliczyć przywołanie nieziemskich broni i pancerzy oraz przyzwanie daedrycznych i nieumarłych slug oraz mocy, które będą ci służyć.



TURN UNDEAD (ODPĘDZANIE NIEUMARŁYCH)

Tymczasowo zmniejsza śmiałość (np. chęć walki z napastnikiem) nieumarłej istoty. Moc efektu jest opisana przez wartość utraty śmiałości.



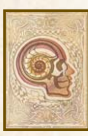
SUMMON *CREATURE* (PRZYZWANIE *ISTOTY*)

Przywołuje jedną z rozmaitych nieumarłych lub draedycznych istot z zaświatów. Pojawia się ona obok osoby rzucającej zaklęcie i atakuje walczące z nim stworzenie przez czas trwania czaru lub do śmierci przywołanej istoty.



BOUND *ITEM* (ZAKLĘTY *PRZEDMIOT*)

Przywołuje pomniejszą Daedrę w postaci magicznego, cudownie lekkiego, daedrycznego przedmiotu. Broń automatycznie pojawia się w wyposażeniu celu zaklęcia, zastępując aktualnie używane uzbrojenie i umieszczając je w ekwipunku. Odłożenie przywołanej broni spowoduje jej zniknięcie.



Szkoła Iluzji

Iluzja wpływa na percepcję i umysły żywych istot.



CHARM (UROK)

Tymczasowo poprawia nastawienie celu zaklęcia względem rzucającej je osoby. Po zakończeniu działania, nastawienie wraca do pierwotnego poziomu.



COMMAND (KONTROLA)

Sprawia, że wskazane stworzenia lub humanoidy walczą dla osoby rzucającej to zaklęcie. Moc czaru określa poziom stworzenia lub humanoida poddanego działaniu zaklęcia.



INVISIBILITY (NIEWIDZIALNOŚĆ)

Całkowicie ukrywa obiekt zaklęcia przed wzrokiem innych osób. Jeśli obiekt zaatakuje, przemówi lub uaktywni przedmiot (np. drzwi) efekt zostanie rozproszony. Choć inne osoby nie są w stanie zobaczyć niewidzialnej postaci, to mogą ją usłyszeć.



CHAMELEON (KAMELEON)

Pozwala obiektowi zaklęcia wtopić się w otoczenie, tak, że nikt nie jest w stanie go zobaczyć. Obiekt może atakować i używać przedmioty bez rozpraszania tego efektu, ale skuteczność kameleona może mieścić się w zakresie od 1% do 100%. Moc efektu to stopień ukrycia obiektu, przy czym 100% równa się niewidzialności. Choć inne osoby nie są w stanie zobaczyć niewidzialnej postaci, to mogą ją usłyszeć.



LIGHT (ŚWIATŁO)

Po rzuceniu na siebie lub na cel, przez pewien czas oświetla dane miejsce. Moc zaklęcia określa promień oświetlonego obszaru. Nie zadaje obrażeń.



NIGHT-EYE (KOCIE OCZY)

Daje celowi zaklęcia zdolność widzenia w ciemności.



PARALYZE (PARALIŻ)

Sprawia, że cel zaklęcia nie może się poruszyć podczas jego działania.



SILENCE (MILCZENIE)

Tymczasowo uniemożliwia celowi rzucanie zaklęć.



CALM (USPOKOJENIE)

Zmniejsza agresję celu (np. jego chęć ataku). Moc określa poziom zmniejszenia agresji. Zaklęcie nie działa na nieumarłych i Daedry.



FRENZY (SPROWOKOWANIE)

Zwiększa agresję celu (np. jego chęć ataku). Moc określa poziom zwiększenia agresji. Zaklęcie nie działa na nieumarłych i Daedry.



DEMORALIZE (WYSTRASZENIE)

Zmniejsza śmiałość celu (np. jego chęć walki z napastnikiem). Moc określa poziom zmniejszenia śmiałości. Zaklęcie nie działa na nieumarłych i Daedry.



RALLY (WSPARCIE)

Zwiększa śmiałość celu (np. jego chęć walki z napastnikiem). Moc określa poziom zwiększenia śmiałości. Zaklęcie nie działa na nieumarłych i Daedry.



Szkoła Zniszczenia

Zaklęcia zniszczenia ranią zarówno żywe jak i nieumarłe istoty.



DAMAGE (ZMNIEJSZENIE)
Pozwala rzucającemu wystrzelić promień magicznej energii, która zmniejsza wartość współczynników celu, jego zdrowie, manę lub kondycję. Obniżone współczynniki można zwiększyć jedynie za pomocą zaklęcia lub mikstury przywrócenia. Moc określa liczbę jednostek straconych w każdej sekundzie trwania zaklęcia.



FIRE DAMAGE (OBRAŻENIA OD OGNIA)
Zaklęcie powoduje pojawienie się żywiołu ognia. Podczas kontaktu z obiektem manifestacja żywiołu eksploduje, zadając obrażenia.



SHOCK DAMAGE (OBRAŻENIA OD PORAŻEŃ)
Zaklęcie powoduje powstanie błyskawic. Moc określa obrażenia zadane pierwszemu celowi na linii błyskawicy. Obrażenia mogą zostać rozdzielone na kolejne cele.



FROST DAMAGE (OBRAŻENIA OD ZIMNA)
Zaklęcie to powoduje pojawienie się manifestacji żywiołu lodu. Podczas kontaktu z obiektem, manifestacja żywiołu zadaje obrażenia od zimna na obszarze działania zaklęcia.



DRAIN (OBNIŻENIE)
Tymczasowo obniża wartość współczynników celu, jego zdrowie, manę, kondycję lub umiejętności. Moc określa liczbę jednostek zmniejszonych w każdej sekundzie trwania zaklęcia.



WEAKNESS (OSŁABIENIE)
Zmniejsza odporność celu wliczając w to odporność na działanie ognia, zimna, porażeń, magii (nie-żywiołów), normalnej broni (nie-zaklętej), chorób oraz trucizn.



DISINTEGRATE WEAPON OR ARMOUR (DEZINTEGRACJA BRONI LUB PANCERZA)
Zmniejsza wytrzymałość broni lub pancerza, jakie ma na wyposażeniu cel zaklęcia.



Szkoła Przywrócenia

Zaklęcia tej szkoły leczą, przywracają i zwiększają współczynniki oraz zdolności, leczą choroby, a także chronią przed różnymi negatywnymi zjawiskami. Zaklęcia te mogą także wzmocnić lub wchłonąć siłę, wytrzymałość, inteligencję, zwinność i inne cechy.



ABSORB (ABSORPCJA)
Tymczasowo przekazuje osobie rzucającej czar część współczynników celu, jego zdrowie, manę, kondycję lub umiejętności. Statystyki rzucającego mogą przekroczyć maksymalne wartości na czas trwania zaklęcia. Po zakończeniu działania, współczynniki rzucającego oraz celu wracają do pierwotnego poziomu. Zmiany w poziomie zdrowia, many oraz kondycji są stałe.



CURE (LECZENIE)
Leczy choroby, zatrucia lub paraliż.



RESTORE (PRZYWRÓCENIE)
Jeśli współczynniki, zdrowie, mana, kondycja lub umiejętności rzucającego zostały zmniejszone z powodu magicznego ataku, zaklęcie to może przywrócić je do pierwotnego poziomu. Moc określa liczbę jednostek przywróconych w każdej sekundzie trwania zaklęcia.



FORTIFY ATTRIBUTE (WZMOCNIENIE WSPÓŁCZYNNIKÓW)
Tymczasowo zwiększa wartość współczynników celu, jego zdrowie, manę, kondycję lub umiejętności. Moc zaklęcia określa wartość zwiększenia współczynnika.



RESIST (ODPORNOŚĆ)
Zwiększa odporność obiektu na obrażenia od następujących czynników: ogień, zimno, porażenia, ataki magiczne, normalna broń, zwykłe choroby, trucizny lub paraliż. Moc określa procentową redukcję obrażeń spowodowanych przez powyższe efekty.



Szkoła Mistycyzmu

Mistycyzm zakłada manipulację energiami magicznymi w celu ominięcia ograniczeń i struktury świata fizycznego.



DISPEL (ROZPROSZENIE)
Usuwa magiczne efekty zaklęć z celu.. Nie wpływa na zdolności, choroby, klątwy lub stałe efekty działania przedmiotów magicznych. Aby przerwać działanie czaru, moc rozproszenia musi być większa niż odporność zaklęcia na rozproszenie (określana na podstawie kosztu rzucenia).



SOUL TRAP (SCHWYTANIE DUSZY)
Jeśli stworzenie, na który został rzucony ten czar, zginie w czasie działania zaklęcia, dusza danej istoty zostanie schwytana do najmniejszego pasującego i pustego klejnitu duszy, znajdującego się w ekwipunku rzucającego.



TELEKINESIS (TELEKINEZA)
Pozwala rzucającemu podnieść wskazany przedmiot z pewnej odległości. Moc określa, jak daleko (mierząc w stopach) może sięgnąć zaklęcie. Użyj przycisków bloku i ataku, aby po podniesieniu obiektu przesunąć go bliżej lub dalej od siebie. Możesz także rzucić lub upuścić przedmiot wciskając oba przyciski w tym samym czasie.



DETECT LIFE (WYKRYCIE ŻYCIA)
Pozwala ci wykryć żywe istoty. Pojawiają się wokół ciebie jako niewyraźne, magiczne obrazy, widoczne przez stałe obiekty. Moc określa promień wykrycia celu (mierzony w stopach).



SPELL ABSORPTION (ABSORPCJA MAGII)
Pozwala celowi wchłonąć energię wrogiego zaklęcia i zwiększyć swoją manę. Moc określa procentową szansę udanego wchłonięcia energii zaklęcia. Jeśli absorpcja się nie powiedzie, wrogie zaklęcie zadziała normalnie. Mana celu nie może zostać zwiększona ponad maksymalny poziom.



REFLECT (ODBICIE)
Odbija w przeciwnika efekt działania jego zaklęcia. Moc określa procentową szansę odbicia efektu zaklęcia. Jeśli odbicie się nie powiedzie, wrogie zaklęcia zadziałają normalnie.



Szkoła Przemian

Zaklęcia tej szkoły pozwalają na manipulację naturalnymi właściwościami świata fizycznego.



WATER BREATHING (ODDYCHANIE W WODZIE)
Przez czas trwania zaklęcia pozwala celowi na oddychanie pod wodą.



WATER WALKING (CHODZENIE PO WODZIE)
Przez czas trwania zaklęcia pozwala celowi na chodzenie po wodzie.



SHIELD (TARCZA)
Tworzy magiczną tarczę wokół osoby rzucającej zaklęcie. Moc zaklęcia dodawana jest do klasy pancerza danej osoby.



FIRE SHIELD (TARCZA OGNIA)
Tworzy tarczę chroniącą przed ogniem wokół osoby rzucającej zaklęcie. Moc zaklęcia dodawana jest do klasy pancerza danej osoby i zmniejsza obrażenia od ataków ogniem.



LIGHTNING SHIELD (TARCZA BŁYSKAWIC)
Tworzy tarczę chroniącą przed błyskawicami wokół osoby rzucającej zaklęcie. Moc zaklęcia dodawana jest do klasy pancerza danej osoby i zmniejsza obrażenia od porażających ataków.



FROST SHIELD (TARCZA MROZU)
Tworzy tarczę chroniącą przez zimnem wokół osoby rzucającej zaklęcie. Moc zaklęcia dodawana jest do klasy pancerza danej osoby i zmniejsza obrażenia od ataków zimnem.



BURDEN (BRZEMIĘ)
Tymczasowo zwiększa wagę przedmiotów niesionych przez cel zaklęcia. Moc określa wielkość przyrostu wagi.



FEATHER (LEKKOŚĆ)
Tymczasowo zmniejsza obciążenie celu zaklęcia. Moc określa ilość jednostek wagi odjętych od obciążenia.



OPEN (OTWARCIE)
Otwiera zamknięty pojemnik lub drzwi. Moc określa najwyższy poziom zamka, jaki może zostać otwarty.

Magiczne przedmioty

Zaklęta broń wyzwala magiczne efekty przy trafieniu w przeciwnika. W menu ekwipunku, okienko informacyjne opisuje magiczny efekt działania broni, maksymalną ilość ładunków oraz ich pozostałą ilość zanim broń będzie musiała zostać ponownie naładowana.

Magiczne pancerze, ubrania oraz biżuteria zaczynają działać od razu po ich założeniu. W menu ekwipunku, okienko informacyjne opisuje magiczny efekt działania przedmiotu. Magiczne pancerze, ubrania oraz biżuteria nie muszą być ponownie doładowywane.

Magiczne kostury pozwalają rzucać czary dystansowe. W menu ekwipunku, okienko informacyjne opisuje magiczny efekt działania kostura, maksymalną ilość ładunków oraz ich pozostałą ilość zanim kostur będzie musiał zostać ponownie naładowany.

MAGICZNE ZWOJE

Czary zapisane na magicznych zwojach można rzucać tak jak inne zaklęcia. Mogą być jednak użyte tylko raz, a po wykorzystaniu zostają zniszczone. Aby przygotować zwój jako aktywne zaklęcie, zaznacz go w swoim menu magii. W menu ekwipunku, okienko informacyjne opisuje magiczny efekt działania zwoju.

DOŁADOWYWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

Wyznaczone osoby w gildii magów doładowują magiczne przedmioty za darmo. Możesz także zrobić to samemu za pomocą pełnych klejnotów duszy lub kamieni Varla.

Klejnoty duszy

Użyj wypełnionych klejnotów duszy, aby doładować magiczne przedmioty. Wypełnij pusty klejnoy duszy magiczną energią przy pomocy zaklęcia Schwytania Duszy. Już wypełnione klejnoty można znaleźć podczas podróży lub zakupić od wielu kupców w Cyrodiil. Można także znaleźć lub kupić puste klejnoty, ale chcąc wykorzystać je do naładowania magicznego przedmiotu trzeba najpierw wypełnić je magiczną energią przy pomocy zaklęcia Schwytania Duszy. Aby użyć wypełnionego klejnotu duszy, zaznacz go w swoim menu ekwipunku.

Kamienie Varla

Użyj kamieni Varla, aby natychmiast doładować wszystkie magiczne przedmioty, jakie posiadasz w ekwipunku! Aby użyć kamieni Varla, zaznacz je w swoim menu ekwipunku.

KAMIENIE WELKYND

Kamienie Welkynd przywracają twoją manę do maksymalnego poziomu. Aby użyć kamieni Welkynd, zaznacz je w swoim menu ekwipunku.

Kamienie pieczęci

Te egzotyczne produkty magii daedrycznej pozwalają tworzyć magiczne przedmioty. Aby użyć kamieni pieczęci, zaznacz je w swoim menu ekwipunku.

Alchemia

Alchemia pozwala na tworzenie magicznych efektów po użyciu specjalnych składników. Komponenty można pozyskać z roślin i ciał różnych stworzeń lub też z rozmaitych pojemników w miastach i budynkach. Można je także kupić od sprzedawców. Okienko informacyjne w menu ekwipunku opisuje efekty działania składników. Pozycje ze znakiem zapytania (?) wskazują, że masz zbyt małe umiejętności alchemiczne, aby rozpoznać dany efekt.

Użyj składnika w swoim ekwipunku, aby go zjeść i wywołać pierwszy magiczny efekt opisany w okienku informacyjnym. Możesz przygotować mikstury i trucizny używając alchemicznej aparatury i dwóch lub więcej składników dających taki sam efekt.

Aparaturę alchemiczną można znaleźć lub kupić od handlarzy. Do stworzenia mikstury lub trucizny potrzebujesz co najmniej moździerza i tłuczka; inne przybory alchemiczne pozwolą na przygotowanie lepszych mikstur i trucizn. Użyj przyrządów alchemicznych w menu ekwipunku, aby wywołać kreatora mikstur.



Nazwa: Tutaj możesz zmienić nazwę mikstur lub trucizn

Przyrządy: Tu pokazane są wszystkie aktywne przyrządy. Automatycznie zostanie użyty najlepszy z nich.

Moździerz i tłuczek: Pozwala na mieszanie mikstur lub trucizn oraz określa ich początkową moc.

Retorta: Zwiększa moc oraz czas trwania wszystkich pozytywnych efektów mikstury (nie wpływa na trucizny).

Alembik: Zmniejsza moc oraz czas trwania negatywnych efektów mikstury (nie wpływa na trucizny).

Palnik: Zwiększa moc oraz czas trwania wszystkich efektów mikstury lub trucizny.

Składniki: Stworzenie mikstury lub trucizny wymaga co najmniej dwóch składników dających taki sam efekt.

Efekty: Lista efektów wywoływanych przez daną miksturę lub truciznę.

MIKSTURY I TRUCIZNY

Efekty działania składników mogą być albo pozytywne albo negatywne. Mikstura może mieć działanie pozytywne lub jednocześnie pozytywne i negatywne. Mikstury znajdują się w różowych butelkach. Mikstura posiadająca same negatywne efekty to w gruncie rzeczy trucizna. Trucizny znajdują się w zielonych butelkach. Aby użyć trucizny, weź ją na wyposażenie w menu ekwipunku. Zostaniesz poproszony o potwierdzenie zaaplikowania trucizny na przygotowanej broni.

Tworzenie czarów i zaklinanie

TWORZENIE CZARÓW I ZAKLINANIE

Sztuki tworzenia czarów oraz zaklinania przedmiotów należą do sekretów gildii magów. Jeśli osiągniesz odpowiednią pozycję w gildii, otrzymasz dostęp do ołtarza tworzenia czarów oraz ołtarza zaklinania w Tajemnym Uniwersytecie. Zostaniesz także poinstruowany co do ich używania.

OŁTARZ TWORZENIA CZARÓW



Nazwa: Zaznacz tę opcję, aby zmienić nazwę czaru.

Koszt many: Koszt rzucenia zaklęcia w punktach many.

Koszt stworzenia: Koszt stworzenia zaklęcia liczony w złocie.

Aktualna ilość złota: Ilość posiadanego złota.

Znane efekty: Lista wszystkich znanych ci efektów, które można wykorzystać do tworzenia czarów.

Dodane efekty: Lista wszystkich efektów, które dodajesz do nowego zaklęcia. Wybierz tę opcję, aby edytować efekt.

Umiejętności potrzebne do rzucenia: Określa poziom umiejętności potrzebny do rzucenia nowego zaklęcia.

Za pomocą ołtarza tworzenia czarów (w Centrum Praksograficznym Tajnego Uniwersytetu, w Cesarskim Mieście) możesz tworzyć nowe zaklęcia, wykorzystując znane ci efekty magiczne. Dodając efekt do zaklęcia możesz wybrać jego moc, czas trwania oraz obszar działania. Możesz także tworzyć zaklęcia posiadające dwa lub więcej efektów. Dokładnie wszystko zaplanuj! Nie twórz zaklęć kosztujących więcej punktów many niż posiadasz, albo takich, które wymagają umiejętności większych od twoich.

OŁTARZ ZAKLINANIA



Koszt many: Koszt ładunku many, potrzebnej do użycia przedmiotu. (Uwaga: Przedmioty mające stałe działanie nie posiadają kosztu many.)

Ładunki: Wskazuje, ile razy można użyć przedmiotu zanim będzie potrzebować doładowania. (Uwaga: Przedmioty mające stałe działanie nie muszą być nigdy doładowywane.)

Koszt stworzenia: Koszt stworzenia przedmiotu liczony w złocie.

Aktualna ilość złota: Ilość posiadanego złota.

Nazwa: Zaznacz tę opcję, aby zmienić nazwę przedmiotu.

Dodaj przedmiot: Zaznacz tę opcję, aby wybrać przedmiot z listy wszystkich przedmiotów możliwych do zaklęcia.

Dodaj klejnoty duszy: Zaznacz tę opcję, aby wybrać klejnot duszy z listy posiadanych przez ciebie pełnych klejnotów. Po wybraniu klejnotu, wyświetlona zostanie ilość zawartej w nim energii magicznej.

Odpowiednie efekty: Lista wszystkich znanych ci efektów, które można zastosować w przypadku danego przedmiotu.

Dodane efekty: Lista wszystkich efektów, które dodajesz do nowego przedmiotu. Wybierz tę opcję, aby edytować efekt. Moc przedmiotów mające stałe działanie uzależniona jest od klejnotu duszy użytego do ich stworzenia.

Ołtarz zaklinania (w Chironasium Tajnego Uniwersytetu, w Cesarskim Mieście) pozwala na zaklinanie broni, pancerzy oraz ubrań wykorzystujące znane ci efekty magiczne. Nie wszystkie przedmioty mogą zostać zaklęte i nie wszystkie znane ci czary można zastosować do każdego przedmiotu. Aby zakląć przedmiot, musisz oczywiście go posiadać. Oprócz tego musisz mieć wypełniony klejnot duszy, o wielkości wystarczającej do zasilenia czaru lub czarów, które chcesz dodać, oraz dość złota, by zapłacić za stworzenie przedmiotu. Zaklęta broń i kostury wymagają doładowania, gdy ich moc się wyczerpie. Z drugiej strony, zaklęte pancerze oraz ubrania działają przez cały czas i nigdy nie trzeba ich doładowywać.

Sztuki podstępu

Zadawaj zabójcze ciosy z zaskoczenia, odbieraj złoto przebiegłym kupcom i wykradaj je z zamkniętych skarbców, aby czerpać jak największe korzyści z pełnego przygód życia.

SKRADANIE SIĘ

Skradanie się to zdolność pozostania niezauważonym przez pobliskie stworzenia lub ludzi, zarówno stojąc jak i w ruchu. Wciśnij **lewy klawisz Ctrl,** aby przełączyć pomiędzy trybem normalnym, a trybem skradania. W trybie skradania, możesz próbować kraść przedmioty, stać się kieszonkowcem lub wykonać atak z zaskoczenia w niczego nie spodziewające się ofiary.

Kiedy znajdujesz się w trybie skradania, twoja postać przykuca, a na ekranie pojawia się ikona oka ukrycia. Kiedy nikt cię nie widzi, ikona jest matowa i półprzezroczysta. Jednak kiedy ktoś cię dostrzeże, oko ukrycia staje się jasne i wyraźne. W takim wypadku tracisz wszystkie specjalne korzyści wynikające ze skradania.

UNIKANIE WYKRYCIA

	Zauważony		Ukryty

Oprócz umiejętności skradania, na fakt zostania zauważonym wpływa wiele czynników środowiskowych... ilość światła w danej lokacji, szybkość ruchu, pozostawanie w polu widzenia danego stworzenia czy osoby... a nawet waga twoich butów. Magiczne zaklęcia, takie jak Niewidzialność, również wpływają na twoje szanse pozostania niezauważonym.

KRADZIEŻ KIESZONKOWA

Kiedy podejdziesz do kogoś w trybie skradania, pojawi się czerwona ikona ręki pokazująca, że możesz spróbować dokonać kradzieży kieszonkowej. Na ekranie zostaną wyświetlone rzeczy, posiadane przez daną osobę. Wybierz jakiś przedmiot i go uaktywnij. Jeśli ci się uda, pozostaniesz niezauważony. Jeśli jednak zostaniesz zauważony, postać powie coś i prawdopodobnie zgłosi twój czyn, a nawet cię zaatakuje. W przypadku wykrycia w czasie kradzieży kieszonkowej, będziesz winny przestępstwa... niezależnie od tego czy cokolwiek udało ci się ukraść.

KRADZIEŻ

Jeśli w trybie skradania zbliżysz się do przedmiotu, który nie należy do ciebie, pojawi się czerwona ikona otwartej ręki i możesz spróbować ukraść dany przedmiot. Możesz także spróbować kraść przedmioty z pojemników oznaczonych ikoną czerwonej sakiewki. Skradzione przedmioty są dodawane do ekwipunku i oznaczane czerwoną ikoną ręki. Jeśli w czasie kradzieży ktoś cię zauważy, rozlegnie się alarm i staniesz się winnym popełnienia przestępstwa. Więcej na temat przestępstw i więzień znajdziesz na stronie 42.

Uwaga: Uczciwi kupcy nie kupią skradzionych towarów - nie pojawią się one nawet w menu handlu. Chodzą jednak pogłoski, że niektórzy członkowie gildii złodziei skupują trefne przedmioty.

ATAKI Z ZASKOCZENIA

Podkradnij się niezauważony w pobliże BN (bohatera niezależnego) lub jakiegoś stworzenia, a twój pierwszy atak bezpośredni lub dystansowy spowoduje znacznie większe obrażenia. Pojawi się także informacja o zadaniu udanego trafienia krytycznego. Następne ataki liczą się jako normalne. Ataki z zaskoczenia mogą być wykonane tylko z wykorzystaniem broni jednoręcznych, łuków lub w walce wręcz. Nie otrzymują także premii do obrażeń za mocny atak. Zwiększone premie do obrażeń w ataku z zaskoczenia to profit wynikający z biegłości czeladnika w umiejętności skradania. Patrz strona 24.

Używanie wytrychów

Zamki występują w pięciu rodzajach jakości. Im lepsza jakość zamka, tym więcej zapadek posiada i tym trudniej jest go otworzyć.



POZIOM ZAMKA	LICZBA ZAPADEK
Bardzo łatwy	Jedna
Łatwy	Dwie
Średni	Trzy
Trudny	Cztery
Bardzo trudny	Pięć

Uwaga: Niektóre, wyjątkowe zamki opisane jako „Zamek wymagający klucza" ("Lock Requires a Key") są tak dobrze wykonane, że nie można otworzyć ich wytrychem i można to zrobić jedynie odpowiednim kluczem.

Aby otworzyć zamek, użyj wytrycha do sprawdzenia każdej zapadki i wepchnij ją na miejsce wykonując ruch myszką do przodu. Do przytrzymywania zapadek używa się sprężyn o różnym naprężeniu. Wciśnij **SPACJę** lub **lewy przycisk myszki**, aby spróbować zatrzymać w miejscu zapadkę, kiedy znajduje się w górze. Najmniejszy błąd spowoduje spadnięcie zapadki i złamanie wytrycha. Często wystarczy także jeden błąd, aby pozostałe, zablokowane już zapadki, wysunęły się z powrotem, co oznacza konieczność ponownego ich otwarcia.

Im wyższa twoja biegłość w umiejętności Zabezpieczenia, tym łatwiej jest zablokować zapadkę w miejscu. Dodatkowo, gdy popełnisz błąd na wyższych poziomach biegłości, spadnie mniej zapadek. Jeśli nie chcesz samemu otwierać zamka, użyj opcji automatycznego próbowania („Auto Attempt"), która porównuje jakość zamka do twojego poziomu umiejętności i wylicza szanse udanego otwarcia lub złamania wytrycha.

Zbrodnia i kara

Przestępstwa, nagrody oraz więzienie

Ogólnie rzecz biorąc, poniższe czyny traktowane są jako przestępstwa i jeśli ktoś zauważy co robisz, zostanie to zgłoszone straży:

- Kradzież przedmiotów, koni, itp.
- Zabranie lub podniesienie czyjegoś przedmiotu
- Naruszenie własności
- Rozpoczynanie walki (obrona nie jest traktowana jak przestępstwo)
- Zabicie kogoś (obrona nie jest traktowana jak przestępstwo)

Po zgłoszeniu przestępstwa, za schwytanie ciebie zostaje ogłoszona nagroda, o wartości proporcjonalnej do wagi popełnionego czynu. Jeśli w takiej sytuacji napotkasz strażników, mogą cię aresztować. Jeśli będziesz uciekać, ruszą za tobą w pościg. Jeśli zdołasz uciec, wkrótce przekonasz się, że system prawny działa bardzo skutecznie i gdziekolwiek spotkasz strażników, będą próbowali cię aresztować. Kiedy zostaniesz schwytany, będziesz mieć kilka opcji.

- Jeśli masz pieniądze, możesz spłacić nagrodę za schwytanie ciebie i uniknąć więzienia. Jeśli w ekwipunku masz skradzione przedmioty, zostaną ci zabrane, wliczając w to rzeczy, które udało ci się ukraść niezauważenie. Strażnicy zawsze potrafią rozpoznać trefny towar.

- Możesz stawiać opór przy aresztowaniu, co raczej się nie opłaca, gdyż strażnicy są bardzo twardzi i będą próbowali zabić osobników sprawiających kłopoty. Nawet jeśli uda ci się uciec, za twoją głowę cały będzie czas wyznaczona nagroda.

- Możesz zgodzić się pójść do więzienia, zamiast płacić grzywnę. Po zwolnieniu, niektóre umiejętności ulegną pogorszeniu, z powodu braku aktywności podczas pobytu w więzieniu. Liczba umiejętności oraz stopień ich pogorszenia zależy od długości wyroku. Wszelkie skradzione przedmioty, znajdujące się w twoim ekwipunku, zostaną ci odebrane. Czasami zdarza się, że niektóre umiejętności rosną podczas pobytu w więzieniu, a to dzięki hojnemu dzieleniu się tajemnicami fachu wśród przestępczej społeczności. Podobno mówi się także, że osoby zainteresowane dołączeniem do tajnej gildii złodziei, mogą nawiązać przydatne kontakty wśród pozostałych osadzonych.

Można także uciec z więzienia, choć jest to bardzo trudne. Ciężko jednak dostrzec w tym jakąkolwiek korzyść, gdyż cały czas wyznaczona będzie nagroda za twoją głowę. Jednak niektórzy członkowie kryminalnej społeczności uważają, że ucieczka z aresztu jest ich obowiązkiem, dla zasady.

Możliwe jest także odzyskanie przedmiotów skonfiskowanych podczas aresztowania. Przedmioty te trzymane są w skrzyniach, w pobliżu cel. Kradzież czegokolwiek spod nosa strażników jest wyjątkowo trudne, ale niektórzy przestępcy traktują to jako sprawę honoru.

Dialogi

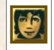
Kiedy pojawi się ikona rozmowy, uaktywnij osobę, aby rozpocząć konwersację. Menu dialogowe składa się z kilku ważnych elementów.



IMIĘ POSTACI
Imię postaci, z którą rozmawiasz.

TEMATY
To lista wszystkich rzeczy, o które możesz zapytać daną postać. Często będzie można ją przewinąć, aby odsłonić dodatkowe tematy Zapytanie o jakąś rzecz może spowodować pojawienie się nowego tematu na liście. Temat wyświetlony na złoto oznacza informacje, jakich jeszcze nie posiadasz. Jeśli temat jest wyszarzony, masz już informacje, jakie przekaże ci postać. Jeśli zapytasz się o jakiś temat i pozostanie on złoty, oznacza to, że dana postać nie darzy cię wystarczającą sympatią, aby powiedzieć ci wszystko.

OPCJE DIALOGOWE
Pod listą tematów pojawić się mogą różnorakie opcje dialogowe. Wybranie tych ikon spowoduje otwarcie dodatkowych menu.

	**Perswazja:** Pozwala ci spróbować poprawić nastawienie postaci względem ciebie, poprzez minigrę w perswazję (patrz strona 45).
	**Handel:** Kupowanie i sprzedawanie przedmiotów. Patrz następna strona.
	**Naprawa:** Ta postać może naprawiać normalne i magiczne uzbrojenie oraz pancerze za określoną cenę.
	**Zaklęcia na sprzedaż:** Wyświetla zaklęcia posiadane przez postać, wraz z kosztem ich rzucenia (mana) oraz zakupu (liczonym w złocie).
	**Doładowanie:** Osoby proponujące takie usługi potrafią doładować twoje magiczne przedmioty, za pewną cenę.
	**Szkolenie:** W grze można napotkać ograniczoną liczbę osób, które potrafią nauczyć cię pewnych umiejętności. Jeszcze mniej bohaterów niezależnych potrafi szkolić w używaniu umiejętności na wyższym poziomie. Możesz podnieść dowolną kombinację swoich umiejętności o pięć punktów (w sumie), aż do awansu na następny poziom.
	**Zakończenie** dialogu

Handel

Wybranie opcji handlu spowoduje wyświetlenie twojego ekwipunku oraz ekwipunku osoby, z którą rozmawiasz. W menu handlu kliknij na torbie po prawej stronie, aby wyświetlić listę przedmiotów, które możesz sprzedać kupcowi. Kliknij na torbie po lewej stronie, aby wyświetlić listę przedmiotów, które kupiec ma na sprzedaż.



Wybierz dowolne przedmioty, które chcesz uzyskać od danej osoby, a zostaną umieszczone w twoim ekwipunku. Możesz także spróbować sprzedać mu swoje przedmioty, wybierając je z twojego ekwipunku. Osoby, z którymi zawierasz transakcje, przyjmą albo odrzucą twoją ofertę, w zależności od twoich umiejętności handlowych oraz targowania się. Zauważ, że jeśli oferta zostanie odrzucona, ich nastawienie względem ciebie spadnie o jeden punkt.

Targowanie się

Ceny proponowane przez kupca uzależnione są od umiejętności handlowych twojej i kupca, oraz od nastawienia kupca względem ciebie. Kupiec często zgodzi się sprzedać coś po niższej cenie lub zapłacić więcej za twoje przedmioty, ale możesz to ustalić tylko poprzez targowanie się z nim.



Aby rozpocząć targowanie, wciśnij odpowiedni przycisk. Na ekranie pojawi się wskaźnik poziomu umiejętności handlowych kupca oraz jego nastawienia względem ciebie. Będziesz mógł także ustalić czy chcesz targować się twardo czy łagodnie. Im wyższe są twoje umiejętności w porównaniu do kupca, oraz im bardziej cię on lubi, tym agresywniej możesz się targować i mieć nadzieję na przyjęcie oferty.

Jeśli już znajdziesz miejsce na suwaku, przy którym kupiec zaakceptuje ofertę, będzie on od tej pory akceptować wszystkie oferty na tym poziomie (chyba że pogorszy się jego nastawienie względem ciebie). Wraz ze wzrostem umiejętności handlowych, będziesz mógł targować się jeszcze agresywniej.

Perswazja

Nastawienie

Nastawienie postaci względem ciebie to liczba z zakresu od 0 do 100, która odzwierciedla zdanie danej osoby na twój temat. Im większa ta liczba, tym bardziej jesteś lubiany.

Nastawienie postaci zależy od wielu czynników, wliczając w to rasę, osobowość, twoją reputację, powiązania z frakcjami, odczucia osoby na temat twoich poprzednich czynów (np. pomoc członkowi gildii tej osoby, czy też okradzenie lub zabicie jej przyjaciela).



Nastawienie: Aktualne nastawienie postaci.

Łapówka: Koszt próby przekupstwa. Łapówki pozwalają na poprawienie nastawienia postaci. Nie każdy jest gotów przyjąć łapówkę.

Obrót: Pojawia się jedynie jeśli posiadasz co najmniej poziom ucznia w umiejętności retoryki. Pozwala ci na jeden darmowy obrót klinów w każdej rundzie perswazji.

Start: Rozpoczęcie rundy perswazji.

Gotowe: Wyjście z menu perswazji. Dostępne dopiero po dokonaniu wszystkich czterech akcji.

ZASADY PERSWAZJI

W każdej rundzie perswazji musisz podziwiać (Admire), chełpić się (Boast), żartować (Joke) oraz wywierać nacisk (Coerce). Możesz wybrać tylko jedną opcję na rundę, ale w dowolnej kolejności. Każda z tych akcji poprawia lub pogarsza nastawienie postaci. Możesz rozegrać wiele rund perswazji, zanim podniesiesz nastawienie postaci na pożądany poziom.

Aby rozpocząć rundę, wciśnij **PRZYCISK STARTU**. Każda z czterech ćwiartek wypełni się klinami o różnej wielkości. Wielkość każdego klina oznacza skalę potencjalnego efektu po wybraniu danej akcji. Wybranie dużego klina ma znaczny efekt; zaś wybranie małego klina oznacza niewielki efekt.

Kiedy przesuwasz kursor nad klinami podziwiania, chełpienia się, żartowania i nacisku, twarz postaci pokazuj reakcję na każdą z tych akcji. Spośród czterech akcji postać będzie zachwycona jedną, jedna się jej spodoba, jedna się nie spodoba, a jedną będzie zdegustowana. Spiesz się, ponieważ nastawienie postaci będzie się systematycznie pogarszać. Nastawienie postaci poprawi się, gdy wybierzesz akcje, które jej się podobają lub wywierają zachwyt. Kiedy zaś wybierzesz akcje nielubiane lub powodujące zdegustowanie, jej nastawienie się pogorszy.

Potencjalne zyski lub straty w każdej akcji zależą od twojej umiejętności retoryki oraz wielkości klina. Próbuj wybierać większe kliny, jeśli powiązane są z akcjami, które lubi postać. Mniejsze wybieraj, jeśli powiązane są z akcjami, za którymi postać nie przepada.

Konie, domy, książki, pojemniki

KONIE
Aby dosiąść konia, uaktywnij go. Użyj klawisz **W**, **A**, **S** oraz **D**, aby kierować koniem. Rozglądaj się za pomocą **myszki**. Dosiadanie wierzchowca, który do ciebie nie zależy to poważne przestępstwo. Aby kupić własnego konia, odwiedź stajnie za miastami. Kiedy szybko podróżujesz po mieście, koń umieszczany jest w lokalnej stajni, tuż za murami miasta.

DOMY NA SPRZEDAŻ
W każdym mieście są wystawione na sprzedaż domy o różnym standardzie. Kiedy już staniesz się właścicielem domu, będziesz mógł kupić do niego meble u miejscowych kupców. Aby dowiedzieć się więcej odnośnie domów na sprzedaż, porozmawiaj z hrabiami, hrabinami lub ich agentami w miejscowym zamku.

KSIĘGI I INNE DOKUMENTY
Kiedy podniesiesz księgę lub dokument do przeczytania, możesz go odłożyć na miejsce – wybierz „Exit" (Wyjście) – lub umieścić go w ekwipunku (wybierz „Weź"). Jeśli masz już jakąś książkę w ekwipunku, kliknij na niej dwukrotnie w menu, aby ją otworzyć. Używaj przycisków „Wróć" (Wróć) oraz „Next" (Dalej), aby przeglądać strony książki. Używaj **kółka myszki**, aby przewijać tekst w górę i w dół.

Istnieją specjalne księgi, zwiększające twoje umiejętności. Wystarczy otworzyć taką książkę, a pojawi się komunikat mówiący, które umiejętności wzrosły. Dana książka może spowodować tylko jednorazowe zwiększenie umiejętności - powtórne czytanie nie ma żadnego efektu.

POJEMNIKI
Do pojemników zaliczamy takie rzeczy jak kufry, worki, skrzynie, beczki, zwłoki, itp. Aby zobaczyć co znajduje się wewnątrz pojemnika, umieść celownik nad obiektem. Pojawi się ikonka sakiewki. Wciśnij **SPACJę**. Jeśli ikona jest biała, możesz swobodnie zabrać zawartość pojemnika. Jeśli ikona jest czerwona, ktoś jest właścicielem tego pojemnika i zabranie z niego czegokolwiek traktowane będzie jako kradzież i przestępstwo, jeśli zostaniesz zauważony. Jeśli ikona jest czerwona, a pojemnik jest zamknięty, każda próba jego otwarcia traktowana będzie jako kradzież i przestępstwo, jeśli zostaniesz zauważony.

Możesz zabierać rzeczy z pojemnika pojedynczo, klikając na nich **lewym przyciskiem**. Kliknij na torbie po lewej stronie, aby wyświetlić swój ekwipunek. Kliknij na torbie po prawej stronie, aby wyświetlić zawartość pojemnika. Kliknij na przycisku „Take All" (Zabierz wszystko), aby wziąć całą zawartość pojemnika. Kliknij na przycisku „Exit" (Wyjście) lub wciśnij **SPACJę**, aby zamknąć pojemnik. Aby umieścić coś w pojemniku, wyświetl własny ekwipunek i wybierz przedmiot, który chcesz wsadzić do środka.

Uwaga! Nie zostawiaj rzeczy w pojemnikach, które nie należą do ciebie! Kiedy po nie przyjdziesz, może ich już tam nie być!

Opcje i preferencje

Do menu opcji (*Options Menu*) możesz przejść z menu głównego po wczytaniu gry lub w dowolnym momencie rozgrywki, po wciśnięciu klawisza ESC. Menu opcji pozwala na zmianę ustawień rozgrywki, dźwięku, grafiki oraz sterowania.

GAMEPLAY (ROZGRYWKA)
Za pomocą tego menu możesz dostosować poziom trudności gry (*Difficulty*) do swoich potrzeb oraz włączyć lub wyłączyć niektóre funkcje, takie jak: ogólne podpisy (*General Subtitles*), podpisy pod dialogami (*Dialog Subtitles*), celownik (*Crosshair*), zapisywanie gry w czasie wypoczynku (*Save on Rest*), zapisywanie gry w czasie czekania (*Save on Wait*), oraz zapisywanie gry w czasie podróży (*Save on Travel*).

VIDEO (GRAFIKA)
W tym menu możesz zmienić kilka ustawień graficznych. Największy przyrost wydajności można uzyskać poprzez zmianę rozdzielczości gry oraz ustawień zakresu widzialności (*View Distance*). Możesz także zmienić wielkość tekstur (*Texture Size*), poziom szczegółów *(LOD)*, ilość trawy (*Grass*), poziom dalekich szczegółów (*Distant LOD*) oraz zmodyfikować ustawienia cieni (*shadow*), wody (*water*) oraz oświetlenia (*light*). Consult the Readme.txt file where you installed the game for more details on these settings.

AUDIO (DŹWIĘK)
Za pomocą tego menu możesz zmienić poziom głośności: ogólny (*Master*), wypowiedzi (*Voice*), efekty dźwiękowe (*Sound Effects*), kroki (*Footsteps*), oraz muzykę (*Music*).

CONTROLS (STEROWANIE)
Za pomocą tego menu możesz zmienić czułość myszki, odwrócić oś **Y** oraz zmodyfikować ustawienia klawiatury oraz myszki.

GWARANCJA

OGRANICZONA GWARANCJA I UMOWA LICENCYJNA

Ta OGRANICZONA GWARANCJA I UMOWA LICENCYJNA („Umowa”) zawierająca ograniczona gwarancję i inne specjalne zabezpieczenia, stanowi umowę pomiędzy Użytkownikiem (osobą lub jednostką) a firmą Take 2 Interactive Software („Właściciel”) (the „Owner”) dotyczącą tego produktu programowego i dołączonych, dotyczących go materiałów. Instalując lub wykorzystując produkt w inny sposób powoduje, że Użytkownik zostaje związany warunkami Umowy. Jeśli Użytkownik nie zgadza się z warunkami Umowy, powinien niezwłocznie zwrócić pakiet oprogramowania wraz z towarzyszącymi mu materiałami (włączając instrukcję, sprzęt, inne materiały drukowane i opakowanie) do miejsca, w którym zostały nabyte razem z paragonem w celu uzyskania pełnego zwrotu pieniędzy.

Prawa związane niepodlegającą zastrzeżeniom licencją. Ta Umowa pozwala Użytkownikowi na wykorzystywanie jednej (1) kopii programu (programów) („Oprogramowania”) zawartego w tym pakiecie, do użytku osobistego na jednym domowym lub przenośnym komputerze. Oprogramowanie jest ‘używane’ na komputerze, zostało wczytane do jego pamięci tymczasowej (np. RAM) lub zainstalowane w pamięci trwałej (np. twardy dysk, CD-ROM lub inna pamięć masowa) tego komputera. Instalacja na serwerze sieciowym jest surowo wzbroniona, jeśli Właściciel nie udzielił osobnej licencji sieciowej; ta Umowa nie może być uznana za wymaganą, specjalną licencję sieciową. Instalacja na serwerze sieciowym oznacza „użytkowanie” a w związku z tym musi spełniać postanowienia tej Umowy. Ta Umowa nie jest umową sprzedaży Oprogramowania ani żadnej jego kopii.

Prawo do własności intelektualnej. Właściciel zachowuje wszelkie prawa, tytuły i korzyści związane z Oprogramowaniem i towarzyszącą mu instrukcją, opakowaniem oraz innymi materiałami drukowanymi (zwane dalej „Materiałami towarzyszącymi”) włączając w to, lecz nie ograniczając jedynie do tej listy, prawa autorskie, znaki towarowe, tajemnice handlowe, nazwy handlowe, zastrzeżone prawa, patenty, tytuły, kody komputerowe, efekty audiowizualne, motywy, bohaterów, nazwiska bohaterów, wydarzenia, dialogi, scenerie, grafikę, efekty dźwiękowe, muzykę i prawa moralne. Oprogramowanie i Materiały towarzyszące są chronione przez prawo autorskie Stanów Zjednoczonych oraz odpowiednie prawa autorskie i porozumienia międzynarodowe na całym świecie. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oprogramowanie i Materiały towarzyszące nie mogą być kopiowane i reprodukowane bez względu na nośnik czy metodę, zarówno w całości, jak i częściowo bez wcześniejszej, pisemnej zgody Właściciela. Każda osoba powielająca lub kopiująca Oprogramowanie lub Materiały towarzyszące w całości lub w dowolnej części będzie celowo łamać prawa autorskie i może ponieść karę wynikającą z prawa cywilnego lub karnego.

Archiwizowanie i kopie zapasowe Oprogramowania. Po zainstalowaniu Oprogramowania w pamięci trwałej komputera, Użytkownik może wykorzystywać oryginalne dyski i/lub płyty CD-ROM („nośniki”) jedynie w celu archiwizacji i wykonywania kopii zapasowej.

Ograniczenia. Poza wymienionymi szczegółowo w Umowie przypadkami, Użytkownik nie może kopiować ani powielać Oprogramowania i MateriaŁów towarzyszĄcych; modyfikować, wykonywać pochodnych kopii opartych na OPROGRAMOWANIU LUB MATERIAłACH TOWARZYSZÀCYCH; rozpowszechniać kopii poprzez sprzedaż, lub przekazanie własności; wypożyczać, wydzierżawiać, pożyczać Oprogramowania i Materiałów towarzyszących ani prezentować publicznie OPROGRAMOWANIA I MATERIAŁÓW TOWARZYSZĄCYCH. Użytkownik nie może nikomu przekazywać OPROGRAMOWANIA I MATERIAłÓW TOWARZYSZĄCYCH elektronicznie lub inną drogą za pośrednictwem Internetu ani poprzez jakiekolwiek inne media. Umowa wyraźnie zabrania Użytkownikowi, sprzedaży lub wykorzystywania postaci ani innych składników gry w jakimkolwiek celu. Umowa wyraźnie zabrania Użytkownikowi sprzedaży lub czerpania innych korzyści z poziomów, pakietów dodatkowych, kontynuacji i innych przedmiotów opartych na, lub związanych z Oprogramowaniem i Materiałami towarzyszącymi lub stworzonymi z wykorzystaniem dołączonego do Oprogramowania edytora poziomów. Jeśli Użytkownik tworzy poziomy, pakiety dodatkowe lub kontynuacje lub inne obiekty dla Oprogramowania wykorzystując dołączony do Oprogramowania edytor poziomów, łącznie z budowaniem nowych poziomów („Modyfikacje”), podlega następującym restrykcjom: (i) dołączony do Oprogramowania edytor poziomów, powiązane narzędzia projektowe i dokumentacja są uznawane za oddzielne od Oprogramowania, a w związku z tym nie podlegają gwarancji ani wsparciu Właściciela. Jednakże Właściciel zachowuje wszelkie prawa autorskie i prawa własności intelektualnej dotyczące dołączonego do Oprogramowania edytora poziomów i powiązanych narzędzi projektowych i dokumentacji zgodnie z treścią licencji; (ii) Używanie Modyfikacji wymaga pełnej, zarejestrowanej kopii Oprogramowania; (iii) Użytkownik nie może rozpowszechniać Modyfikacji zawierających plik wykonywalny, który został w jakikolwiek sposób zmodyfikowany; (iv) Modyfikacje Użytkownika nie mogą zawierać materiałów zniesławiających ani innych nielegalnych treści, materiałów niedopuszczalnych lub naruszających prawo prywatności lub nadających rozgłos jakimkolwiek osobom trzecim lub zawierających znaki towarowe, dzieła chronione prawem autorskim ani inną własność osób trzecich; (v) Modyfikacje Użytkownika mogą być rozpowszechniane wyłącznie za darmo. Użytkownik ani żadna inna osoba nie może ich nikomu sprzedawać, wykorzystywać w jakikolwiek sposób w celach komercyjnych lub pobierać opłat od kogokolwiek za ich wykorzystywanie, bez licencji Właściciela. Właściciel zachęca do dystrybucji dobrych jakościowo Modyfikacji. Jeśli Użytkownik zamierza rozpowszechniać Modyfikacje w celach komercyjnych, musi skontaktować się z Właścicielem, pod adresem podanym niżej, w celu ustalenia warunków, na jakich Modyfikacje mogą być rozpowszechniane komercyjnie; (vi) Właściciel nie będzie udzielał wsparcia dotyczącego Modyfikacji Użytkownika. Zakazy i ograniczenia znajdujące się w tej części mają zastosowanie w stosunku do każdego, kto posiada Oprogramowanie i jakąkolwiek z Modyfikacji Użytkownika. UŻYTKOWNIK NIE MOŻE W ŻADEN SPOSÓB DEKOMPLIOWAĆ, DEASSEMBLOWAĆ, ANI ODWRACAĆ PROCESU BUDOWANIA OPROGRAMOWANIA. Jakiekolwiek kopiowanie Oprogramowania i Materiałów towarzyszących, które nie zostało specjalnie dopuszczone w Umowie stanowi jej naruszenie.

OGRANICZONA GWARANCJA I WYKLUCZENIA GWARANCYJNE

OGRANICZONA GWARANCJA. Właściciel gwarantuje, że oryginalny Nośnik zawierający Oprogramowanie będzie wolny od defektów materiałowych i produkcyjnych, pod warunkiem normalnego użytkowania i obsługi, przez okres dziewięćdziesięciu (90) dni od daty zakupu umieszczonej na paragonie. Jeśli z jakiegokolwiek powodu Użytkownik stwierdzi obecność defektu Nośnika lub instalacja Oprogramowania na domowym lub przenośnym komputerze okaże się niemożliwa, może zwrócić Oprogramowanie i wszystkie Materiały towarzyszące do miejsca, w którym zostały nabyte w celu otrzymania pełnego zwrotu pieniędzy. Gwarancja ta nie ma zastosowania w przypadku, gdy Użytkownik uszkodził Oprogramowanie w wyniku wypadku lub nadużycia.

ZADOŚĆUCZYNIENIE DLA NABYWCY. Jedynym zadośćuczynieniem dla Użytkownika i całkowitym obciążeniem dla Właściciela będzie: (i) wymiana oryginalnego Nośnika z Oprogramowaniem lub (ii) pełny zwrot ceny zapłaconej za to Oprogramowanie. Otwierając opakowane oprogramowanie, instalując i/lub używając w inny sposób Oprogramowanie lub Materiały towarzyszące, Użytkownik zgadza się odstąpić od wszelkich innych zadośćuczynień przysługujących zgodnie z prawem. Od żadnej z powyższych metod zadośćuczynienia nie można odstąpić na podstawie przepisów prawnych, które niniejszym przysługują Nabywcy, lub będą przysługiwać, gdy zostaną udostępnione, jako Nabywcy końcowemu.

WYKLUCZENIA GWARANCYJNE. POZA WYRAŻONĄ POWYŻEJ OGRANICZONĄ GWARANCJĄ WŁAŚCICIEL NIE UDZIELA ŻADNYCH INNYCH GWARANCJI, WYMIENIONYCH ANI DOMYŚLNYCH, USTNYCH ANI ZAPISANYCH, DOTYCZĄCYCH PRODUKTU LUB JAKIEJKOLWIEK JEGO CZĘŚCI. JAKIEKOLWIEK DOMYŚLNE GWARANCJE, KTÓRE MOGŁOBY NARZUCAĆ ODPOWIEDNIE PRAWO SĄ OGRANICZONE POD KAŻDYM WZGLĘDEM W JAK NAJWYŻSZYM DOPUSZCZALNYM STOPNIU ORAZ OGRANICZONE DO OKRESU POWYŻSZEJ GWARANCJI. WŁAŚCICIEL NIE GWARANTUJE I NIE ODPOWIADA ZA JAKOŚĆ I DZIAŁANIE OPROGRAMOWANIA I MATERIAŁÓW TOWARZYSZĄCYCH INACZEJ NIŻ TO OKREŚLONO WCZEŚNIEJ W POWYŻSZEJ OGRANICZONEJ GWARANCJI. PONADTO WŁAŚCICIEL NIE ODPOWIADA I NIE GWARANTUJE, ŻE OPROGRAMOWANIE I MATERIAŁY TOWARZYSZĄCE SPEŁNIA OCZEKIWANIA UŻYTKOWNIKA, BĘDĄ DZIAŁAŁY BEZ PRZERWY, BĘDĄ WOLNE OD BŁĘDÓW LUB, ŻE TE PROBLEMY ZOSTANĄ ROZWIĄZANE. WŁAŚCICIEL NIE ODPOWIADA ZA POPRAWNE DZIAŁANIE OPROGRAMOWANIA W SYSTEMIE PRZEZNACZONYM DLA WIELU UŻYTKOWNIKÓW. ŻADNE USTNE LUB PISEMNE INFORMACJE I PORADY UDZIELONE PRZEZ WŁAŚCICIELA, JEGO DYSTRYBUTORÓW, DYREKTORÓW, PRZEDSTAWICIELI, PRACOWNIKÓW, AGENTÓW, ZLECENIOBIORCÓW I WSPÓŁPRACOWNIKÓW NIE STANOWIĄ GWARANCJI I NIE ROZSZERZAJĄ ZAKRESU POWYŻSZEJ GWARANCJI. UŻYTKOWNIK NIE MOŻE OPIERAĆ SIĘ NA ŻADNEJ Z TAKICH INFORMACJI I PORAD. NIEKTÓRE PAŃSTWA NIE DOPUSZCZAJA OGRANICZEŃ CZASU TRWANIA DOMYŚLNEJ GWARANCJI, WIĘC POWYŻSZE OGRANICZENIA MOGĄ NIE MIEĆ ZASTOSOWANIA W PRZYPADKU DANEGO UŻYTKOWNIKA. TA OGRANICZONA GWARANCJA DAJE UŻYTKOWNIKOWI PEWNE PRAWA, ALE MOŻE ON RÓWNIEŻ KORZYSTAĆ Z INNYCH PRAW, KTÓRE SĄ ZMIENNE W ZALEŻNOŚCI OD TERYTORIUM.

OGRANICZENIA ODPOWIEDZIALNOŚCI. W maksymalnym, dopuszczalnym przez odpowiednie prawo zakresie, niezależnie, czy wymienione wcześniej zadośćuczynienie spełnia swoje zadanie, W ŻADNYM WYPADKU WŁAŚCICIEL, JEGO DYREKTORZY, PRZEDSTAWICIELE, PRACOWNICY, AGENCI LUB WSPÓŁPRACOWNICY ANI KTOKOLWIEK INNY BIORĄCY UDZIAŁ W PRODUKCJI LUB DYSTRYBUCJI OPROGRAMOWANIA LUB MATERIAŁÓW TOWARZYSZĄCYCH NIE JEST ODPOWIEDZIALNY ZA JAKIEKOLWIEK STRATY WŁĄCZAJĄC W TO BEZ OGRANICZEŃ POŚREDNIE LUB BEZPOŚREDNIE, PRZYPADKOWE, LUB WYNIKŁE Z UTRATY ZDROWIA, WŁASNOŚCI OSOBISTEJ, DOCHODÓW Z DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ, ZAKŁÓCENIE TEJ DZIAŁALNOŚCI, UTRATY INFORMACJI, DANYCH LUB TEKSTU PRZECHOWYWANEGO LUB UŻYWANEGO RAZEM Z OPROGRAMOWANIEM Z WŁĄCZENIEM KOSZTÓW ODZYSKANIA LUB ODTWORZENIA TEKSTU LUB DANYCH, LUB JAKIEJKOLWIEK INNEJ STRATY PIENIĘŻNEJ POWSTAŁEJ Z POWODU LUB W WYNIKU UŻYTKOWANIA LUB NIEMOŻNOŚCI UŻYTKOWANIA TEGO OPROGRAMOWANIA. TE OGRANICZENIA ODPOWIEDZIALNOŚCI MAJĄ ZASTOSOWANIE NAWET WTEDY, GDY UŻYTKOWNIK LUB KTOKOLWIEK INNY POINFORMOWAŁ WŁAŚCICIELA LUB KTÓREGOKOLWIEK Z JEGO UPOWAŻNIONYCH REPREZENTANTÓW O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH STRAT. NAWET W PRZYPADKU, GDY STRATY POWSTAŁY WYŁĄCZNIE W WYNIKU ZWYKŁEGO ZANIEDBANIA WŁAŚCICIELA, JEGO DYREKTORÓW, PRZEDSTAWICIELI, PRACOWNIKÓW, AGENTÓW, ZLECENIOBIORCÓW, CZY WSPÓŁPRACOWNIKÓW LUB BYŁO ONO JEDNYM Z CZYNNIKÓW, KTÓRE STRATY TE WYWOŁAŁY. PEWNE TERYTORIA NIE DOPUSZCZAJĄ WYKLUCZEŃ I OGRANICZEŃ PRZYPADKOWYCH LUB WYNIKŁYCH STRAT, WIĘC POWYŻSZE OGRANICZENIA I WYKLUCZENIA MOGĄ NIE MIEĆ ZASTOSOWANIA W PRZYPADKU DANEGO UŻYTKOWNIKA.

WSPARCIE UŻYTKOWNIKA I AKTUALIZACJE PRODUKTU

To Oprogramowanie wyprodukowano tak, by było przyjazne dla użytkownika, a Właściciel zapewnia ograniczone wsparcie zgodnie z opisem w Materiałach towarzyszących.

JURYSDYKCJA. TĘ UMOWĘ REGULUJE PRAWO ANGIELSKIE, Z FORUM I SIEDZIBĄ W LONDYNIE, W ANGLII, BEZ WZGLĘDU NA WYBÓR PRZEPISÓW PRAWA KAŻDEGO Z PAŃSTW. Ta Umowa może być zmieniona jedynie poprzez spisany dokument zawierający modyfikację i wprowadzony w życie przez obie strony. W przypadku, gdyby któryś z warunków tej Umowy nie mógł zostać zastosowany, ten warunek będzie wyegzekwowany w maksymalnym zakresie, a pozostałe warunki tej Umowy zachowają pełną moc i wykonalność.

CAŁOŚĆ UMOWY. Ta Umowa reprezentuje całość porozumienia pomiędzy stronami i zastępuje wszelkie ustne i pisemne porozumienia, propozycje i wcześniejsze umowy między stronami lub jakimikolwiek handlowcami, dystrybutorami, agentami czy pracownikami.

WYGAŚNIĘCIE. Ta Umowa jest ważna do chwili rozwiązania.

Umowa wygasa automatycznie (bez jakiegokolwiek powiadomienia) w przypadku, gdy Użytkownik złamie którykolwiek z jej warunków. Użytkownik może rozwiązać Umowę poprzez zniszczenie Oprogramowania i Materiałów towarzyszących oraz wszystkich kopii i reprodukcji Oprogramowania i Materiałów towarzyszących, a także trwałe usunięcie Oprogramowania ze wszystkich serwerów i komputerów na których było zainstalowane. Przekazanie programu. Użytkownik może przekazać na stałe wszelkie prawa wynikające z tej Umowy, pod warunkiem, że odbiorca zgadza się na wszystkie warunki tej Umowy, a Użytkownik zgadza się na przekazanie wszelkich Materiałów towarzyszących i odnośnych dokumentów oraz usunie Oprogramowanie ze swego komputera. Przekazanie Oprogramowania automatycznie rozwiązuje licencję Użytkownika wynikającą z tej Umowy.

WŁAŚCICIEL. Jeśli masz pytania dotyczące tej Umowy, dołączonych materiałów lub inne, prosimy o kontakt listowny:

Take 2 Interactive
Saxon House
2-4 Victoria Street
Windsor
Berkshire
SL4 1EN

POMOC TECHNICZNA W POLSCE

Zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby uczynić nasz produkt jak najbardziej zgodnym z dostępnym aktualnie sprzętem. Jeśli jednak napotkasz problemy w czasie korzystania z któregoś z naszych programów, możesz skontaktować się działem pomocy technicznej:

Przed zgłoszeniem problemu prosimy o przygotowanie informacji, które pomogą nam rozwiązać Twój problem szybko i skutecznie. Aby udzielić Ci pomocy potrzebujemy jak najbardziej szczegółowych danych Twojego komputera i problemu, który wystąpił. W przypadku, gdy nie dysponujesz którąś z wymaganych poniżej informacji, skontaktuj się z działem pomocy technicznej producenta Twojego komputera, zanim skontaktujesz się z działem pomocy technicznej wydawcy gry. W przeciwnym przypadku, nie będziemy mogli Ci pomóc w rozwiązaniu problemu.

WYMAGANE INFORMACJE:

DANE KONTAKTOWE:
- Twoje imię i nazwisko.
- Twój adres e-mail, numer telefonu dostępnego w ciągu dnia lub adres pocztowy.

OPIS SYSTEMU:
- Marka, model komputera, nazwa i prędkość procesora.
- Producent i prędkość napędu CD-ROM/DVD-ROM.
- Ogólna ilość pamięci RAM.
- Marka i model Twojej karty graficznej/akceleratora 3D oraz ilość graficznej pamięci RAM.
- Marka i model Twojej karty dźwiękowej oraz posiadanej wersji DirectX.

OPIS PRODUKTU:
- Tytuł i wersja programu (np. FAR CRY wersja 1.31 lub 1.32 itp. - nośnik DVD-ROM).
- Wersja językowa.
- Edycja/wydanie gry (premiera w pełnej cenie, SuperSeller, Kolekcja Klasyki itp.).
  Prosimy o jak najbardziej jasne opisanie okoliczności, łącznie z komunikatami o błędach.

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

SZCZEGÓŁY KONTAKTU Z SERWISEM:

Adres pocztowy:	Dział Pomocy Technicznej Cenega Poland Sp. z o.o. ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa
Numer telefonu:	(22) 868 52 61 (od poniedziałku do piątku, w godz. 9-17)
Faks:	(22) 868 52 60
E-mail:	serwis@cenega.pl
Strona WWW:	www.cenega.pl

UWAGA:

W tej grze wykorzystano technologię zapobiegającą kopiowaniu, która może spowodować powstanie konfliktu z niektórymi stacjami dysków (napędami) DVD-ROM i DVD-RW. Jeśli gra nie zainstaluje się prawidłowo lub jeśli stacja dysków nie będzie w stanie rozpoznać dysku, może być konieczne zaktualizowanie oprogramowania układowego (firmware) stacji dysków. Aktualizacje są zazwyczaj dostępne do pobrania na stronie internetowej producenta systemu lub sprzętu.

W przypadku braku pewności co do typu posiadanej stacji dysków albo co do sposobu aktualizacji oprogramowania układowego prosimy zapoznać się z dokumentacją dołączoną do systemu lub stacji dysków.

Ostrzeżenie: Cenega Poland zaleca, aby aktualizacje oprogramowania układowego były przeprowadzane przez doświadczonych użytkowników komputerów, ponieważ niewłaściwa instalacja takiego oprogramowania może spowodować trwałe uszkodzenie stacji dysków. W przypadku braku pewności co do aktualizacji oprogramowania układowego prosimy o skontaktowanie się z producentem systemu lub stacji dysków, w celu uzyskania dalszej pomocy z producentem systemu lub stacji dysków.

Notatki

Ostrzeżenie przed epilepsją

ZAPOZNAJ SIĘ Z TYM OSTRZEŻENIEM PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY LUB PRZED WYDANIEM POZWOLENIA SWOIM DZIECIOM NA JEJ UŻYTKOWANIE.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku i/lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą również wystąpić u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy nie doznały ataków epileptycznych.

Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien on - przed uruchomieniem gry - zasięgnąć porady lekarskiej.

Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeśli stwierdzisz u siebie lub u dziecka (dzieci) występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze oczu, powiek i mięśni, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, NATYCHMIAST wyłącz komputer i wezwij niezwłocznie lekarza.

Zalecenia dotyczące korzystania z gier komputerowych

- Nie siedź zbyt blisko monitora. Zajmij miejsce możliwie jak najdalej od ekranu, na tyle na ile pozwolą Ci kable.
- Zaleca się, aby ekran monitora był mały.
- Nie graj, gdy jesteś zmęczony lub niewyspany.
- Upewnij się, że pokój, w którym będziesz grał, jest dobrze oświetlony.
- W czasie gry powinieneś robić przerwy (10-15 minut na każdą godzinę zabawy) .

Sterowanie w grze

Automatyczny ruch – Q
Do przodu – W
Skok – E
Przełącz widok/ Tryb adoracji – R
Odpoczynek – T

Włącz/Wywołaj Menu – TAB

W lewo – A
Do tyłu – S
W prawo – D
Dobądź broni/ Pochodnia – F

Ciągły bieg – CAPS LOCK

Chwytanie – Z
Użycie magii – C

Bieg – SHIFT

Kucanie/ Skradanie się – CTRL
Blok – ALT
Użyj/Aktywuj – SPACJA

Mysz:
Użyj/Atakuj
Blokuj
Wciśnij, aby przełączyć się pomiędzy widokiem postaci. Przytrzymaj, aby przełączyć się na kamerę zewnętrzną. Przewijaj, aby przybliżać lub oddalać widok.

Klawisze podręczne: 1 do 8

F5 – Szybki zapis

F9 – Szybkie wczytanie

















